ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ | PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

СТРАНА ИГР

08#233
АПРЕЛЬ | 2007



В НОМЕРЕ:

В РАЗРАБОТКЕ:
Frontlines: Fuel of War, The Witcher, Loki, FreeStyle Street Basketball, Tank Beat, Spider-Man 3

ОБЗОРЫ:
Virtua Fighter 5, Yoshi's Island DS, Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific, «Смерть шпионам», Superman Returns: The Videogame, Bullet Witch, MotoGP, Need for Speed Carbon: Own the City, Burnout Dominator, Xpand Rally Xtreme, TMNT, Hotel Dusk: Room 215, 42 All-Time Classics, EyeToy: Kinetic, EyeToy: Play Sports, Titan Quest: The Immortal Throne, Infernal, «Блицкриг II: Освобождение», Galactic Civilizations 2: Dark Avatar, UEFA Champions League 2006-2007, Blade Runner, Legend of Legaia, Doom Troopers, Jungle Strike

РЕПОРТАЖ

THE WITCHER

В ГОСТЯХ У ВЕДЬМАКА ГЕРАЛЬТА И КОМПАНИИ CD PROJEKT

РЕПОРТАЖ

GDC 2007

ГРАНДИОЗНЫЕ ПЛАНЫ SONY И NINTENDO

FRONTLINES: FUEL OF WAR
ХИТ?!

SILENT HUNTER 4
ОБЗОР

СМЕРТЬ ШПИОНАМ
ОБЗОР

YOSHI'S ISLAND DS
ОБЗОР

BULLET WITCH
ОБЗОР

ТЕМА НОМЕРА

Virtua Fighter 5

ГЛАВНАЯ НАДЕЖДА PLAYSTATION 3

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ

SILVERFALL





В олшебный мир Нельвё уже никогда небудет прежним. Достижения технологии не оставляют места колдовским чудесам. Согласие сменяется раздором. Защитники магии ополчились на строителей машин. Однако новая опасность поглотит и тех, и других. Грохот войны всех против всех пробудил Древнее Зло. Только настоящий герой видит то, чего не замечают остальные. Так почему же ты до сих пор читаешь этот отрывок летописи и бездействуешь? Ружьем, посохом или острым мечом спаси родной Нельвё.

- 8 самобытных рас на выбор
- Необычный и увлекательный сюжет
- У героя может быть до 8 спутников, которые меняются под Вашим влиянием
- Прорва побочных квестов!
- От выбора стороны зависят облик, экипировка и таланты
- Мощный графический движок с поддержкой PhysX и Ragdoll
- Более 160 разношёрстных или вовсе чешуйчатых монстров
- Система настройки героя позволяет задать пол, возраст, внешность...

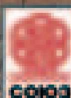








PhysX by ageia





СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

апрель #08(233) 2007

Всем привет!

Наверное, все обратили внимание, что в предыдущий номер журнала была вложена газета «СИ-Бульвар». Если вы читаете «СИ» недавно, то знайте: это наша традиционная первоапрельская шутка. Раз в две недели такую стилизацию под бульварную газету выпускать нет смысла, а вот за год идей и тем накапливается достаточно. Шесть страниц с лозунгами, объясняющими геймерам, как они должны жить, – тоже не были оплачены ни государством, ни даже антипиратскими организациями. Это реализация идеи об игровой социальной рекламе, впервые изложенной в моей авторской колонке полгода с лишним назад. Ее сначала подхватили читатели, приславшие нам свои варианты, а к первому апреля мы решили, наконец, довести дело до конца. Макеты рекламы лежат на нашем диске – можете брать их оттуда, распечатывать и вешать на стенку. Мы, например, так и сделали. Были в прошлом номере и настоящие розыгрыши, но их я рекомендую найти самостоятельно.
Главное для «СИ» событие второй половины апреля – запуск PlayStation 3 в России. Именно поэтому темой номера стал файтинг Virtua Fighter 5, пока доступный только владельцам консоли нового поколения от Sony. Вовремя подоспел и отчет с GDC 2007, где был представлен сетевой сервис PlayStation Home. Поклонникам PSP наверняка будет интересно описание GPS-модуля для портативной приставки, а фанатам фэнтези рекомендуем репортаж о разработке «Ведьмака», RPG по мотивам популярных романов Анджея Сапковского.
Отдельно хочется отметить два интервью с нашими соотечественниками, уехавшими за границу и построившими карьеру в известнейших западных студиях разработки – id Software и Raven. Их пример убедительно доказывает, что мечты нынешних школьников и студентов, желающих выпустить собственную игру мирового уровня, вовсе не бесплодны. Нужно хорошо учиться, быть упорным и настойчивым, верить в себя и свои силы, не бояться трудностей и работать, работать, работать. Благо, в наши дни необязательно даже уезжать из России – ничуть не удивлюсь, если Doom 4 или Command & Conquer 4 поручат отечественным студиям разработки.

Константин Говорун, главный редактор



«Страна Игр» предлагает сервис по курьерской доставке журнала в крупнейшие города России.

Подробности ищите на странице 167.

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Константин Говорун wren@gameland.ru главный редактор
Александр Трифонов operf1@gameland.ru зам. главного редактора
Наталья Одинцова odintsova@gameland.ru редактор
Артем Шорохов cg@gameland.ru редактор
Елена Бологова bologova@gameland.ru редактор
Георгий Бабаян babayan.g@gameland.ru выпускающий редактор
Игорь Сонин zontique@gameland.ru спецкорреспондент
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков bolshakov@gameland.ru редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru лит.редактор/корректор
Александр Глаголев glagol@gameland.ru литературный редактор

DVD
Семен Чириков chirikov@gameland.ru ответственный редактор
Александр Устинов hh@gameland.ru редактор DVD-видео
Денис Никишин spaceman@gameland.ru монтажер
Юрий Пашолок disk@gameland.ru редактор

ART
Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Олеся Дмитриева Dmitrieva.o@gameland.ru дизайнер
Сергей Цилюрик td@gameland.ru бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ
Надежда Левошина levoshina@gameland.ru координатор игровой группы
Телефон: (495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин razum@gameland.ru руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Оксана Алехина alekhina@gameland.ru менеджер
Александр Белов belov@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева alekseeva@gameland.ru трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Марина Гончарова goncharova@gameland.ru подписка
Татьяна Кошелева kosheleva@gameland.ru региональное розничное распространение
Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ
Марина Нахалова nahalova@gameland.ru менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru генеральный директор
Давид Шостак shostak@gameland.ru управляющий директор
Паша Романовский romanovski@gameland.ru директор по развитию
Михаил Степанов stepanovm@gameland.ru директор по персоналу
Елена Дианова dianova@gameland.ru финансовый директор
Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru издатель игровой группы
Дмитрий Донской основатель журнала

PUBLISHER
Oleg Polyansky polyanskiy@gameland.ru publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная



В НОМЕРЕ

Некогда бывший первым полноценным трехмерным файтингом, Virtua Fighter четырнадцать лет непрерывно развивался в одном направлении и с единственной целью: быть для знатоков жанра тем, чем StarCraft стала для любителей стратегий. Бои в VF напоминают шахматную партию со скоростью пять ходов в секунду. Новичок никогда не победит игрока среднего уровня, а игрок среднего уровня никогда не возьмет верх над профи. Virtua Fighter – это семнадцать человек со своими стилями боя, квадратная арена, приемы, взятые из реальной жизни, и равные шансы на победу. Пусть она достанется сильнейшему.

TMNT

ПАНЦИРЬ НОСЯТ КАК РУБАШКИ СУПЕРНИНДЗЯ ЧЕРЕПАШКИ!

110

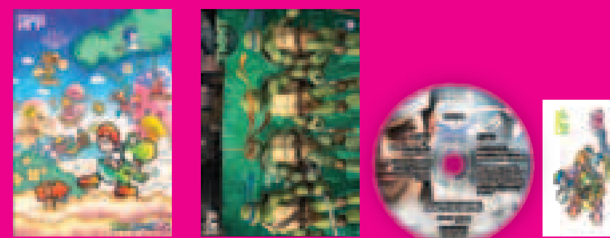
TITAN QUEST: THE IMMORTAL THRONE

ДОПОЛНЕНИЕ К МИФОЛОГИЧЕСКОЙ ACTION/RPG ОПРАВДЫВАЕТ ВСЕ ОЖИДАНИЯ.

120

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: YOSHI'S ISLAND DS И TMNT
НАКЛЕЙКА: YOSHI'S ISLAND DS

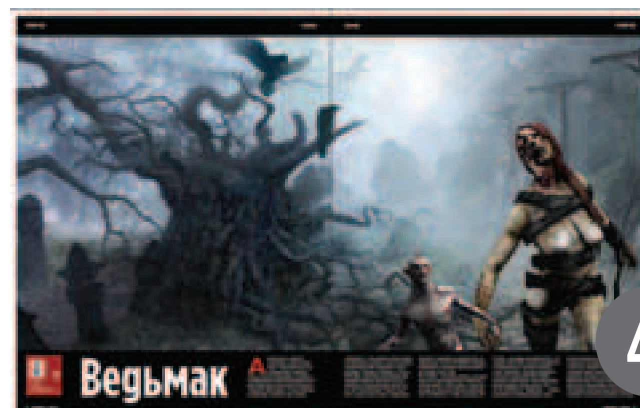


СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

THE WITCHER

СПЕЦ

КОМПЬЮТЕРНАЯ САГА О ВЕДЬМАКЕ БЛИЗКА К ЗАВЕРШЕНИЮ. ПОДРОБНОСТИ – В РЕПОРТАЖЕ.



42

GDC 2007

СПЕЦ

ГЛАВНЫЕ СОБЫТИЯ КОНФЕРЕНЦИИ – ПРЕЗЕНТАЦИЯ PLAYSTATION HOME И ВЫСТУПЛЕНИЕ СИГЕРУ МИЯМОТО.



38

ВРЕМЯ МОЧИТЬ И ВРЕМЯ МОЧИТЬСЯ

СПЕЦ

КАК ГЕРОИ ИГР СПРАВЛЯЮТ ЕСТЕСТВЕННЫЕ НАДОБНОСТИ.



138



ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

YOSHI'S ISLAND DS — ХИТ!

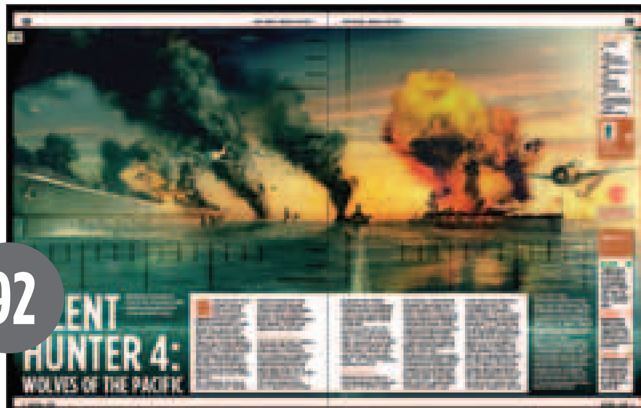
ВОЗВРАЩЕНИЕ КАРАПУЗОВ



88

SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC — ХИТ!

РОМАНТИКА НОЧНЫХ РЕЙДОВ ПО ТИХООКЕАНСКИМ ПРОСТОРАМ.



92

СМЕРТЬ ШПИОНАМ — ХИТ!

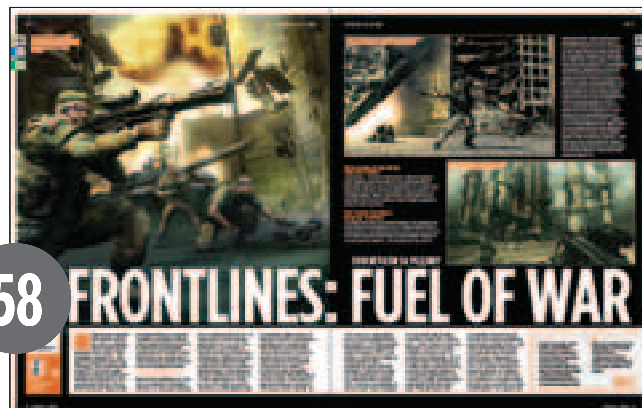
ГЕРОЙ С АГИТПЛАКАТОВ СОВЕРШАЕТ ПОДВИГИ В ТЫЛУ ВРАГА.



98

FRONTLINES: FUEL OF WAR — ХИТ?!

ВЕРНАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНИЦА BATTLEFIELD?



58

Акелла

TEST DRIVE® Unlimited

ATARI



РЕКЛАМА

- Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог
- Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar
- Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу
- Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей
- Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны
- Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурирующими клубами

ЖАНР ГОНКИ









Автор: Максим Поздеев (bw@gameland.ru)

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

СТУДЕНТЫ-СУПЕРГЕРОИ ДЛЯ WII

ДЛЯ КОНСОЛИ NINTENDO АНОНСИРОВАН ПРОЕКТ CODE LYOKO.

К концу нынешнего года французский анимационный сериал Code Lyoko превратится в игру для Nintendo Wii, сообщает компания Game Factory. Оригинальное телешоу повествует о приключениях четырех студентов, которые умудряются грызть гранит науки в реальном мире и в то же время подрабатывать супергероями в виртуальной вселенной Code Lyoko. Разумеется, игра расскажет о том же самом. Помимо знакомого сюжета и персонажей она предложит поддержку Wii-mote, 40 уровней, набор различных умений для героев и загадки, над которыми придется поломать голову.



ОТ СОЗДАТЕЛЯ DEUS EX



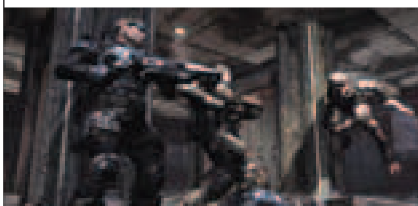
НОВЫЕ ПРОЕКТЫ УОРРЕНА СПЕКТОРА.

Создатель Deus Ex и Thief Уоррен Спектор вместе с коллегами из Junction Point Studios трудится сейчас сразу над двумя новыми проектами, о чем он сам сообщил в одном из интервью. По словам Уоррена, одна из разрабатываемых игр имеет отношение к Голливуду, а вторая создается на основе идеи, которую он придумал еще 15 лет назад совместно со своей женой. О последнем проекте Уоррен говорит буквально следующее: «Все эти 15 лет я ждал подходящих технологий, чтобы реализовать свои идеи». Видимо, время пришло.

GEARS OF WAR СТАНЕТ ФИЛЬМОМ

МАРКУС ФЕНИКС ОСВАИВАЕТ НОВЫЙ ФОРМАТ.

Кинокомпания New Line Cinema решила погреться в лучах славы Epic Games и снять фильм по мотивам шутера Gears of War – одной из самых популярных игр для консоли Xbox 360. Пока известно, что в работе над экранизацией примет участие сценарист Уоррен Битти, ранее приложивший руку к таким лентам, как «Соучастник» и «Пираты Карибского моря», а в качестве предполагаемой даты выхода картины называется лето 2009 года. Кто займет режиссерское кресло (Уве Болл?!), пока неясно: не определен и актерский состав.

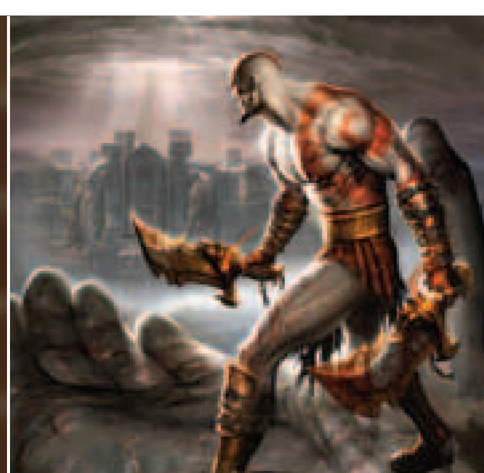


С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Известный экстремал Дэйв Мирра решил подарить свое приносящее деньги имя еще одному проекту – Dave Mirra Freestyle BMX, который будет выпущен издательством Crave для Nintendo Wii в июне. Игра относится к бюджетной ценовой категории, то есть, запросят за нее всего $30.

Сетевой магазин Play.com утверждает, что продолжение игры Condemned для X360 выйдет в ноябре. Представители компании Sega, ответственной за издание Condemned: Criminal Origins, от комментариев пока воздерживаются.





GOW III, ДА ЕЩЕ И С ВИБРАЦИЕЙ?

КОРИ БАРЛОГ УСТРОИЛ ГЕЙМЕРАМ ПЕРЕПОЛОХ.

На проходившем в Сан-Франциско мероприятии в честь запуска игры God of War II (PlayStation 2) директор проекта Кори Барлог неосторожно (или наоборот – по предварительному сговору с руководством Sony?) проговорился, что неплохо было бы сделать и третью часть похождений бравого спартанского маньяка Кратоса – на этот раз для PlayStation 3. По словам Кори, игра замечательно смотрелась бы в разрешении 1080p и – внимание-внимание! – с поддержкой функции вибрации. Само собой, это не официальный анонс проекта. Когда Барлог упомянул о GoW III, вторая часть еще не успела появиться на прилавках, да и функции вибрации в геймпадах Sixaxis пока нет. Но оба его «предположения» могут оказаться пророческими. Игра непременно выйдет, если GoW II соберет достаточно большую кассу. А Sony недаром помирилась с компанией Immersion, получив права на использование rumble-функции в устройствах, выпускаемых под маркой PlayStation. Нам стоит лишь запастись терпением и ждать новостей.

NAMCO BANDAI ОКАПЫВАЕТСЯ НА X360

СВЕЖИЕ СЛУХИ ОТ АМЕРИКАНСКИХ РАСПРОСТРАНИТЕЛЕЙ.

Некий не очень добросовестный сотрудник магазина Blockbuster воспользовался служебным положением и выложил в Сеть фотографии базы данных компании. На них можно увидеть, что ближе к концу нынешнего года в продажу поступят три игры для Xbox 360: новая часть Katamari, Ace Combat 6 и Warhammer: Mark of Chaos. Namco Bandai зарегистрировала в патентном бюро торговую марку Beautiful Katamari Damacy. Значит, проект действительно готовится и вполне может выйти для консоли Microsoft. Warhammer: Mark of Chaos уже вышла для персональных компьютеров, а мы все прекрасно знаем, что портирование с PC на X360 и обратно не является для разработчиков чем-то особо сложным. Что касается Ace Combat 6, с ней дела обстоят не так просто: ряд источников, среди которых весьма уважаемый играющей публикой сайт Gamespot.com, утверждают, что она действительно выйдет для X360 до конца нынешнего года. В то же время подтверждать факт существования версии игры для консоли Microsoft представители Namco Bandai пока отказываются.













ОЛИМПИЙСКИЕ ПОДВИГИ СОНИКА И МАРИО

АНОНСИРОВАНА ПЕРВАЯ ИГРА, В КОТОРОЙ СОНИК И МАРИО ВЫСТУПЯТ ВМЕСТЕ.

Компании Sega и Nintendo задумали подвести черту под бесконечными спорами поклонников Соника и Марио: легендарные герои вскоре встретятся, да не где-нибудь, а на Олимпиаде 2008 года в Пекине, чтобы в многочисленных состязаниях доказать свое превосходство или с треском проиграть извечному сопернику. Первая в истории обеих компаний игра не уступает по размаху файтингам вроде Capcom vs. SNK или Marvel vs. Capcom, предоставлявшим героям сериалов-конкурентов возможность всласть отдубасить друг друга. К сверхзвуковому ежу и итальянскому водопроводчику присоединятся верные друзья: Йоши, Луиджи, Наклз и Тейлз, а с ними и многие другие герои так и рвутся за золотыми медалями. Mario & Sonic at the Olympic Games разрабатывается в версиях для Wii и DS; спортивные испытания (например, настольный теннис или спринтерские забеги) задействуют уникальные возможности котроллеров обеих консолей. Приобщиться к духу Олимпиады мы успеем еще в 2007 году: игру выпустят к католическому Рождеству.

CODEMASTERS ПРЕДЛАГАЕТ ОГРАБИТЬ БАНК

ВИРТУАЛЬНАЯ ПОЛИЦИЯ ДРЕМАТЬ НЕ БУДЕТ!

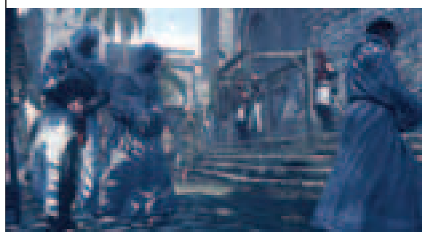
Издательство Codemasters готовится в четвертом квартале нынешнего года порадовать нас новой игрой под названием HEI$T – смесью экшна и гонок, разрабатываемой студией inXile для консолей нового поколения и PC. В HEI$T нам предстоит вжиться в образ Джонни Саттона – потомственного бандита, грабителя и рецидивиста, который сразу по выходе из тюрьмы вознамерился стать самым известным грабителем банков всех времен и народов. Ради этой сомнительной цели нам придется собирать команду гангстеров и устраивать налеты на различные хранилища дензнаков. Обещанную «гоночную» часть обеспечит полиция, от которой мы будем улепетывать на максимальной скорости по возмутительно кривым дорогам Сан-Франциско образца 60-х годов. По мере прохождения, рассказывают британцы из Codemasters, Джонни и его банда получат все более изощренные инструменты для ограбления даже самых защищенных банков. Кроме того, в HEI$T будут и побочные задания (вы когда-нибудь грабили стриптиз-клуб?).
Будем надеяться, что из HEI$T не получится в итоге подобие PC-проекта Heist от Virgin. Последний, выйдя в 2000 году, отличался тем, что был страшен, как смертный грех, и неиграбелен, как футбольный мячик из свинца.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

АЛЬТАИРА В ГЕРОИ СОВРЕМЕННОСТИ!

ASSASSIN'S CREED СТАНЕТ КНИЖНОЙ ТРИЛОГИЕЙ.
Игра Assassin's Creed еще не добралась до магазинов, а некоторые ушлые товарищи, почуяв запах денег, уже взялись расширять ее игровой мир в надежде, что проект окажется популярным и сделает их миллионерами. Нью-йоркское издательство Pocket Books собирается издать трилогию книг по мотивам проекта Ubisoft: их автор, Стивен Барнс, намерен рассказать нам о главном персонаже и его приключениях. Первый том бумажной версии Assassin's Creed выйдет уже в октябре.



WARHAWK НА ДИСКАХ ИЛИ НЕТ?

В SONY НЕ ЗНАЮТ, ЧТО ДЕЛАТЬ С ИГРОЙ.
Представители американского отделения компании Sony опровергли слухи, что игра WarHawk для PS3 будет распространяться исключительно через сетевую лавку PlayStation Store. Проект появится в обычных магазинах, так как он, как и прочие игры для PS3, выйдет на носителе формата Blu-ray. Но прямо противоположное говорят сотрудники британского отделения компании: по их словам, WarHawk на дисках точно не появится.
Что Sony стоит сделать в первую очередь, так это навести порядок в региональных отделениях, которые в последнее время только тем и занимаются, что опровергают заявления друг друга. Почитайте, кстати, новость про обновленную PSP в этом номере – там то же самое.

FALL OF LIBERTY МЕНЯЕТ НАЗВАНИЕ

ТЕПЕРЬ ИГРА ЗОВЕТСЯ TURNING POINT: FALL OF LIBERTY.
Издательство Codemasters объявило официальное название проекта студии Spark Unlimited, ранее известного под именем Fall of Liberty. Звучит оно как Turning Point: Fall of Liberty, выход игры в версиях для PlayStation 3, Xbox 360 и PC запланирован на четвертый квартал.
Действие Fall of Liberty происходит в 1952 году в альтернативной реальности, где Европа пала под натиском нацистов и оставила бедных и несчастных американцев в одиночку воевать с оккупантами, которые зарятся на ее богатые природные ресурсы.
В Codemasters не сомневаются, что очередная «игра про Вторую мировую» будет востребована у геймеров. Хотя бы потому, что в ней (не забыли про альтернативную реальность?) точно не найдется места очередной высадке в Нормандии, зато присутствуют Эмпайр Стейт Билдинг, Статуя Свободы и прочие прелести славного города Нью-Йорка.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Sony опровергла слухи, что дополнительные песни для караоке-игры SingStar (PlayStation 3) обойдутся по 1.49 фунта каждая. Как говорят представители компании, цены на добавочную «начинку» для игры (которая, к слову, выйдет в Европе уже в начале лета) пока не определены.

Детали проекта Resident Evil: Umbrella Chronicles для консоли Wii от нас по-прежнему тщательно скрывают, но об одном представители Capcom говорят уверенно: выход игры все еще намечен на нынешний год. При этом называть точную дату ее поступления в продажу Capcom отказывается.

NARUTO ДЛЯ WII

NARUTO SHIPPUUDEN: GEKITOU NINJA TAISEN EX АДАПТИРУЮТ ДЛЯ ШТАТОВ.

Очередное игровое воплощение аниме-сериала Naruto скоро появится на почти бескрайних просторах Северной Америки, сообщают нам Tomy Corporation and D3Publisher. Очередная игра про безумного ниндзя и его многочисленных друзей под предварительным названием Naruto: Clash of Ninja MVZ выйдет осенью исключительно для Wii.
Как сообщают представители D3Publisher, новинка строится на основе вышедшего в Японии проекта Naruto Shippuuden: Gekitou Ninja Taisen EX от студии Eighting (или 8ing, как ее еще называют). Впрочем, это не обычная адаптация игры для западного рынка. Сюжетная составляющая, портреты персонажей и другие элементы Clash of Ninja MVZ будут отличаться от оригинала. Преображенная Naruto предложит геймерам 14 героев, многопользовательский режим на четырех человек, девять игровых режимов и нечто, именуемое разработчиками «ниндзяподобными движениями», которые придется выполнять, ловко размахивая геймпадом Wiimote.



СЭМ И МАКС ШАГАЮТ ПО ПЛАНЕТЕ

СБОРНИК ВСЕХ ШЕСТИ ЭПИЗОДОВ ЛЕТОМ, КОНСОЛЬНЫЕ ВЕРСИИ В БУДУЩЕМ.

Представители издательства JoWooD объявили, что все шесть эпизодов компьютерного сетевого сериала Sam & Max выйдут единой подборкой на диске (или дисках) в августе. Называться издание будет лаконично: Sam & Max: Season 1. На данный момент история студии Telltale о приключениях кролика и собаки насчитывает четыре эпизода, а еще два – Reality 2.0 и пока безымянный последний – должны появиться в Сети в апреле и мае соответственно. Также Telltale готовится к подвигам на ниве выпуска консольных версий эпизодов той же серии. Компания уже ищет сотрудников для этой работы и, как сообщил публике глава студии Дэн Коннорс, обсуждает с Microsoft и Nintendo возможность издания Sam & Max для Xbox 360 и Wii соответственно. В Telltale не исключают и вариант для PlayStation 3, но точных сроков не называют











ТРИЖДЫ HALO 3

РАСКРЫТЫ ДАННЫЕ О КОЛЛЕКЦИОННЫХ ИЗДАНИЯХ ИГРЫ.

До выхода Halo 3 остается еще несколько месяцев, а компания Bungie уже заставляет игроков пускать слюнки в предвкушении. Новейшим шагом в этом направлении стал анонс сразу трех комплектаций, в которых будет поставляться шутер. Первое издание, разумеется, обыкновенное: никаких бонусов к нему не прилагается. Второе называется Limited Edition. Оно обойдется на 10 долларов дороже обычного и предложит геймерам-фетишистам парочку дополнений: артбук и диск с видеоматериалами о создании игры. Третье издание – самое дорогое ($130) и самое богатое по части дополнений. Помимо упоминавшегося выше дополнительного диска, в комплект входит еще один DVD с полностью ремастеренными роликами из первых двух частей Halo. Кроме того, в коробке Legendary Edition поместится еще и самый настоящий шлем Spartan.
Выход Halo 3 для консоли Xbox 360 намечен на осень.

БУДЬ ПРОКЛЯТ, ТЫ ВСЕХ НАС ПРЕДАЛ

DEVIL MAY CRY 4 БОЛЬШЕ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ЭКСКЛЮЗИВОМ ДЛЯ PS3.

Еще одним потенциально хитовым эксклюзивом в обойме PlayStation 3 стало меньше: компания Capcom сообщает, что Devil May Cry 4, ранее анонсированная только для платформы Sony, выйдет одновременно на Xbox 360 и некоторое время спустя на персональных компьютерах. Дата запуска игры по-прежнему не разглашается.
Представители Capcom рапортуют, что они давно мечтали расширить свою аудиторию и рады представить новую представительницу сериала DMC владельцам PC и X360.
Никаких комментариев от Sony на этот счет, разумеется, не последовало, но вряд ли в компании довольны потерей DMC4. Тем более что предыдущие части сериала о Данте выходили эксклюзивно для консолей этой компании, если не считать портирование третьей части на PC.
Нельзя не заметить, что это уже далеко не первый переход предназначенного специально для PS3 проекта в стан мультиплатформенных. Но если раньше поближе к X360 перебирались проекты, вроде Assassin's Creed, которым на роду написано выходить на нескольких платформах, то Devil May Cry устойчиво ассоциировалась именно с платформой от Sony и входила в число игр, которые потенциально могут «продать» консоль.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

БУДЕТ, НЕ БУДЕТ...

В SONY НЕ МОГУТ РЕШИТЬ, БУДЕТ ЛИ НОВАЯ PSP. Рэй Магуайр из британского отделения Sony всполошил публику сообщением, что непременно выйдет обновленная версия консоли PlayStation Portable. По словам Рэя, это часть политики компании, которая все приставки выпускает в двух вариантах. Вот и PSP ждет преображение, благодаря которому она станет меньше и легче, но не потеряет ни миллиметра площади своего восхитительного экрана. Впрочем, радоваться поклонникам пока рано. После слов Магуайра со специальным заявлением выступил Дэвид Карракер из американского отделения Sony и уточнил, что Рэя слушать не надо: он всего лишь размышлял вслух и вообще ему пора язык отрезать за такие разговорчики. А официально Sony выпуск новой PSP не планирует.



ДЛЯ WII-МУЛЬТИПЛЕЕРА

GAMESPY БУДЕТ ПОДДЕРЖИВАТЬ КОНСОЛЬ ТЕХНОЛОГИЯМИ. Компания Nintendo подписала с GameSpy договор на предоставление технологии, которая позволит расширить возможности Wi-Fi мультиплеера для консоли Wii. В результате этого соглашения сетевой сервис Wii пополнится такими полезными функциями, как списки друзей, онлайновые таблицы рекордов и продвинутые инструменты для организации сетевых матчей. Первой игрой с их поддержкой станет Pokemon Battle Revolution, которая выйдет в июне.

И В РОССИИ ТОЖЕ

К НАМ PLAYSTATION 3 ПРИЕДЕТ 20 АПРЕЛЯ. Хотя в Европе PlayStation 3 благополучно стартовала, у России еще все впереди. Как сообщают представители SCEE и «Софт Клаб», в нашей стране многострадальная консоль появится 20 апреля и будет продаваться по цене в 21990 рублей. Это не самая высокая цена PS3 в Европе, так что нам стоит радоваться, наверное. Чтобы как-то скрасить грустную перспективу расставания с немаленькой суммой денег, «Софт Клаб» сообщает, что первые пять тысяч геймеров, зарегистрировавших свои PS3 в PlayStation Network, получат в подарок BR-версию фильма «Казино «Рояль» из сериала о Джеймсе Бонде.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Nintendo официально подтвердила, что выпустит для Nintendo DS новый аксессуар – гарнитуру. Дату запуска устройства в продажу представители «Большой N» озвучить не пожелали, но, по мнению распространителей из магазина GameStop, оно обойдется в 15 долларов и выйдет уже 22 апреля – спустя день после запуска Pokemon Diamond и Pearl – игр для DS, поддерживающих функцию голосового чата.

Кен Левайн из компании Irrational Games (разработчики Bioshock) уверен, что выпуск Windows Vista поможет улучшить положение дел на рынке компьютерных игр не только с помощью качественной графики. По его мнению, с Vista разработчикам будет проще создавать игры, а геймерам – покупать и устанавливать.



NINTENDO БОРЕТСЯ С ДЕФИЦИТОМ



КОМПАНИЯ НЕ УСПЕВАЕТ ПОСТАВЛЯТЬ WII В МАГАЗИНЫ.

Хотя производственных трудностей у Nintendo не возникает, компания пока не в состоянии обеспечить рынок необходимым количеством консолей Wii. В этом публично сознался представляющий европейское подразделение «Большой N» Лоран Фишер. По его словам, даже еженедельных поставок новых консолей в магазины оказалось недостаточно, чтобы удовлетворить озверевших геймеров и не совсем геймеров: Wii сметают с прилавков, едва она успевает на них появиться. Решение у Nintendo есть, но сразу оценить его эффективность не удастся: компания собирается увеличить производственные мощности, что решительно невозможно сделать за пару дней. Какое-то время геймерам по всему миру придется мириться с тем, что Wii продается не на каждом углу. Небольшие начальные объемы производства объясняются просто: при выпуске такого необычного продукта, как Wii, сложно предсказать, как поведут себя покупатели. Как мы видим сейчас, популярность Wii намного превзошла ожидания Nintendo.

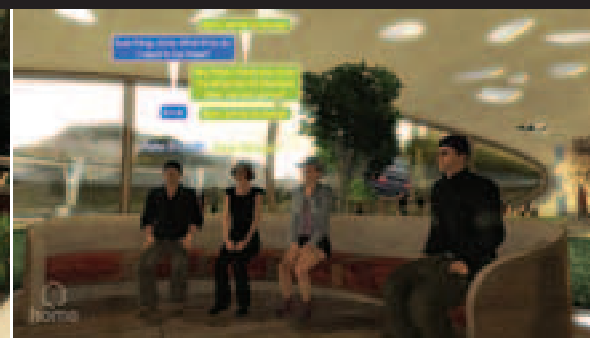
ТАЙНЫ HOME

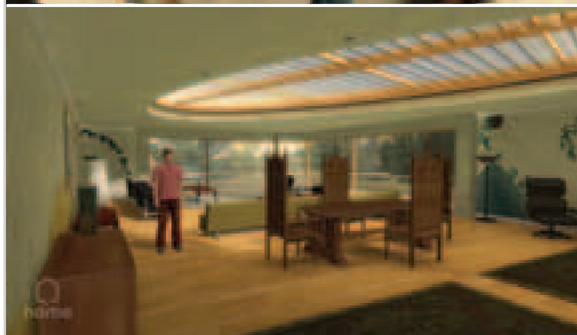
ПОДРОБНОСТИ О НОВОЙ СЛУЖБЕ ОТ SONY.

Компания Sony поделилась новыми подробностями об анонсированной на GDC виртуальной среде PlayStation Home, в которой будут компактно «проживать» владельцы PlayStation 3. Выход Home запланирован на октябрь, размер дистрибутива составит не более 500 мегабайт. Напомним, что Sony собирается предоставлять его владельцам PS3 бесплатно. Тестирование сервиса пройдет в два этапа: на первый (закрытый, с апреля по август) будут приглашены 15 тысяч человек, а на второй (открытый, с августа по октябрь) – 50 тысяч.

Также сообщается, что основные функции Home будут доступны не только для PS3, но и для PlayStation Portable и, в какой-то мере, для мобильных телефонов, но подробности пока не разглашаются. В остальном же «виртуальный мир» от Sony остается загадкой: очевидно, что развиваться он будет прямо в процессе использования, и пока нельзя с уверенностью говорить, что и как осуществляется в Home. Например, сейчас служба не сохраняет все данные о виртуальном мире: если вы отключитесь от Сети, ваши виртуальные апартаменты (которые, как все знают, предлагается обставлять на свой вкус) просто перестанут существовать для мира Home, пока вы не вернетесь. Sony обещает поработать над этим недостатком и увеличить срок жизни онлайн-домов во время отсутствия хозяев, но как все окажется в итоге, сейчас не скажет никто. То же касается и прочих возможностей. Структура Home позволяет предусмотреть множество любопытных и просто забавных вещей, но будут ли они реализованы – вопрос на миллион долларов.





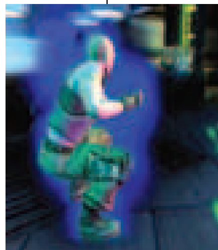




КОРОТКИЕ НОВОСТИ

BLU-RAY НА КОНЕ?





В SONY СЧИТАЮТ, ЧТО ПОБЕДА У НИХ В КАРМАНЕ.

В Северной Америке продажи плееров формата Blu-ray второй месяц превосходят продажи HD-DVD. На этот раз «синий лазер» обогнал конкурента ровно вдвое: 250 тысяч устройств против 125. В компании Sony уверены, что как раз наличие BR-проигрывателя в PlayStation 3 поможет консоли выбиться в лидеры рынка, о чем сообщил Фил Харрисон лично. Правда, нельзя не заметить, что нынешние успехи BR-приводов в Штатах еще ни о чем не говорят: диски обоих форматов расходятся там примерно в равных количествах, а в Европе (точных цифр, к сожалению, нет) HD-DVD вообще обходит Blu-ray по продажам.

БАНДУ MIDWAY ПОД СУД!

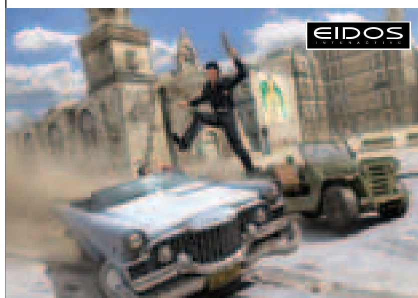
ИЗДАТЕЛЬСТВО ОБВИНЯЮТ В НАРУШЕНИИ АВТОРСКИХ ПРАВ.

Сценарист Уильям Кроуфорд подал в суд на Midway Games, обвиняя ее в незаконном использовании элементов его сценария Psi-Ops в одноименной игре, которую издательство выпустило в 2004 году. По мнению Уильяма, проект Midway очень схож с его творением по сути (например, в обоих присутствуют специальные правительственные отряды, натренированные в методах «психического боя»), а некоторые детали так и вовсе идентичны. За нанесенный ему ущерб Кроуфорд хочет от финансово нездоровой компании не менее полутора миллионов долларов. При этом у него есть весомый козырь: его Psi-Ops была зарегистрирована в американском отделе защиты авторских прав еще в марте 1998 года, а детище Midway – только в июле 2004.

EIDOS СПЕЛАСЬ С VALVE

ИГРЫ КОМПАНИИ МОЖНО КУПИТЬ ЧЕРЕЗ STEAM.

Издательство Eidos присоединилось к компаниям, распространяющим свои игры через сетевой сервис Steam компании Valve. В списке игр, которые теперь можно скачать, значатся Battlestations: Midway, Hitman: Blood Money, Hitman 2: Silent Assassin, Hitman: Codename 47, Just Cause и четыре Commandos-проекта: Strike Force, Men of Courage, Destination Berlin и Behind Enemy Lines. Также в нынешнем году Steam и Eidos предложат геймерам Championship Manager 2007 и несколько игр из серии Tomb Raider, включая и юбилейную Tomb Raider: Anniversary.

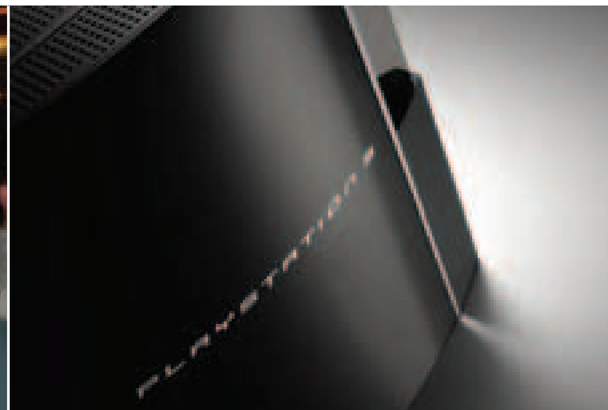


С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Rockstar Games укрепила маркетинговый отдел, назначив его главой Алекса Мулле-Бетреу, который ранее участвовал в организации рекламных кампаний таких успешных продуктов, как Mac, iPod, iTunes и iPhone. Теперь остается только подождать и посмотреть, какие оригинальные ходы изобретет Алекс, чтобы упрочить позиции Rockstar и донести информацию о ее играх до целевой аудитории.

Представители организации IDG сообщили, что выставка E For All Expo, которая пройдет в период с 18 по 21 октября, не обойдется без стендов компаний Sony и Nintendo. В данный момент это мероприятие позиционируется как замена выставке E3, которая с нынешнего года станет закрытым мероприятием, ориентированным на разработчиков и журналистов.





РЕЙН НА СТРАЖЕ

НЕ КРИТИКУЙТЕ PS3 – БУДЕТЕ ИМЕТЬ ДЕЛО С МАРКОМ!

Вице-президент компании Epic Марк Рейн позволил себе немного остудить пыл тех, кто яростно нападает на PlayStation 3, и высказался в пользу стратегии Sony. «Sony – очень и очень мощный бренд и, по моему мнению, консоль рано сбрасывать со счетов», – заявил Марк. «Wii, конечно, весьма впечатляюща, но когда появятся более качественные в графическом плане проекты, когда стратегия продвижения HD-игр начнет приносить плоды, когда упадет цена и когда рынок наводнят игры вроде Singstar, платформы Sony и Microsoft будут продаваться очень и очень хорошо».
Досталось от Марка и тем, кто критиковал Sony в последние месяцы и говорил, что изобилие PS3 в американских магазинах – свидетельство, что консоль никто не хочет покупать. «Погодите. Если они не могут произвести достаточно машин – это плохо? А если машин достаточно – это тоже плохо? Выберите что-то одно! Люди просто ищут возможность пнуть Sony, и этого я никак не могу понять. Наверное, все дело в том, что Sony лидер, а значит, носит мишень на спине».
Далее представитель Epic так разошелся, что остановить его не смогла бы и вся американская армия. Следующими попали под паровой каток критики Рейна те, кто обвиняет Sony в копировании чужих идей. «Я читал на одном из форумов для разработчиков, что дизайн Home начали создавать еще в 2004. А сейчас публика только и делает, что говорит: «О, они анонсировали новый софт! Просто скопировали вон то и вот это!» Вы действительно думаете, что ребята из Sony нагляделись на чужие идеи, а потом сделали Home за неделю в гараже?!»
Марк, конечно, у нас такого и в мыслях не было. Только не бейте нас, пожалуйста!

РАЗ МОНЕТКА, ДВА МОНЕТКА

TAKE-TWO СОКРАЩАЕТ УБЫТКИ.

Компания Take-Two, которая с задержкой опубликовала годовой финансовый отчет (ищите его в прошлом выпуске «Страны Игр»), уже обнародовала данные за первый квартал нового для себя финансового года. В период с 1 ноября по 31 января создателям GTA удалось реализовать продукции на 277,3 миллиона долларов. Доходов им это не принесло: убытки в первом квартале равны 21,5 миллиону долларов, что на восемь миллионов лучше результатов прошлого года. Самыми удачными играми за отчетный период признаны NBA 2K7, NHL 2K7 и Grand Theft Auto: Liberty City Stories. Также свою лепту внесла и великая GTA: San Andreas, удачно стартовавшая в Японии. Несмотря на успехи этих игр, издательство все еще не может преодолеть трудности, связанные с пресловутым переходом на консоли нового поколения, – отсюда, собственно, и убытки. Хотя стоит отметить, что в неудачах компании виновато еще и отсутствие поддержки Nintendo Wii: первым проектом Take-Two для этой платформы станет Manhunt 2, которая выйдет только летом. Аналитики же отмечают, что знаменитое издательство слишком зависит от главного бренда – GTA. Как раз отсутствие новых игр сериала и приводит к минусам в графе «доходы».



Акелла

ACTION









INFERNAL
Дьявольщина

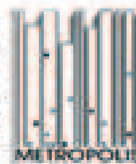
Близится решающее противостояние добра и зла. Быть может, не каждый человек заметит, когда всё уже будет кончено. Жар битвы полыхнёт только между представительствами враждующих сторон. Волею судеб могучий адепт света именно в этот период покинул свою фракцию. Неисповедимы пути зла. За восстановление магической силы Райану Ленноксу придётся дорого заплатить. Хотите узнать цену сделки с дьяволом? Продайте жизнь героя подороже!

- Беспощадный action со стэлс-элементами
- Дьявольски острый сюжет
- Разрушительный арсенал огнестрельного оружия и магических заклинаний
- Несколько стилей ближнего боя
- Разнообразные уровни требуют менять тактику прохождения
- Сверхъестественная графика с поддержкой современных технологий

ХИТ ZONA



М.Видео





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

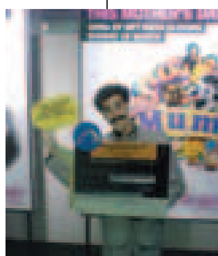
ТОМПСОНА ТАЩАТ В СУД

ТЕРПЕНИЕ TAKE-TWO ИССЯКЛО.

Джек Томпсон, оживившийся в связи с грядущим запуском игр Manhunt 2 и Grand Theft Auto IV, оказался в роли обвиняемого: утомленное постоянными нападками безумного адвоката издательство Take-Two обвинило его в препятствовании ведению бизнеса и подало в суд. Сам Джек встретил иск с радостью, заявив, что он давно ждал чего-нибудь подобного и теперь сможет «уничтожить» ненавистную компанию. А потом подал против Take-Two ответный иск.

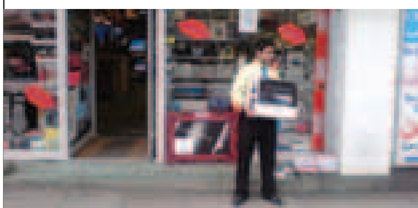


КТО ПОБЕДИТ В ЕВРОПЕ?



4 МИЛЛИОНА PS3 К КОНЦУ ГОДА – ГОВОРЯТ АНАЛИТИКИ.

Аналитики из Screen Digest предрекают PlayStation 3 успех в Европе: как считает работающий на эту компанию Ник Паркер, к концу нынешнего года продажи консоли в Старом Свете достигнут отметки в 4 миллиона штук. В то же время Паркер отмечает, что европейцы не торопятся расхватывать Xbox 360: по сравнению с прошлым годом продажи платформы выросли всего на один процент, что не очень хорошо для Microsoft. О том же говорит и глава американского отделения Nintendo Реджи Филс-Эйм. По его данным, Xbox 360 продается «на ура» только в одной европейской стране – Великобритании, в то время как во всех остальных дела консоли Microsoft куда менее хороши.



XBOX LIVE БЕЗОПАСЕН



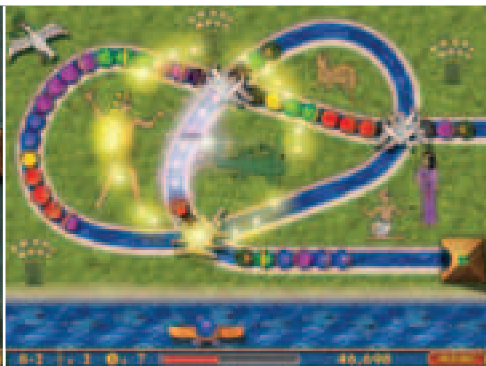
MICROSOFT ОТРИЦАЕТ СЛУХИ О ВЗЛОМЕ ЗАЩИТЫ СЕРВИСА.

Сотрудникам корпорации Microsoft пришлось изрядно понервничать в связи с жалобами пользователей Xbox Live на то, что их аккаунты были взломаны злоумышленниками, которые затем накупили на чужие деньги Microsoft Points – «валюту», используемую на сервисе. Проведя соответствующее расследование, в компании пришли к выводу, что ни о каком взломе не может быть и речи. Защита Xbox Live находится на высоком уровне, а геймеры, потерявшие свои аккаунты, виноваты в этом сами – не стоило сообщать малознакомым людям лишнюю информацию о себе.

Компания Take-Two может быть в будущем продана – сообщают ее руководители. Это решение является одним из возможных вариантов разрешения спора с инвесторами, которые жаждут сместить возглавляющего издательство Пола Эйбелера и внести некие изменения в состав совета директоров.

По неподтвержденным данным, студия FASA, работающая сейчас над проектом Shadowrun для Windows Vista и Xbox 360, после его выпуска может быть закрыта. Официальные представители компании эту информацию опровергают, уверяя всех, что продолжат работу и в будущем.





КАЗУАЛОВ ЖДЕТ ВЗРЫВ

ГЛАВА MUMBOJUMBO ПРЕДРЕКАЕТ РАСЦВЕТ РЫНКА.

Глава компании MumboJumbo (той самой, что недавно поглотила Ritual и тем самым практически похоронила сериал SiN Episodes) Пол Дженсен уверен, что в обозримом будущем на европейском рынке произойдет настоящий взрыв популярности казуальных игр. И, конечно же (ведь MumboJumbo как раз на таких продуктах и специализируется), Пол намерен этим воспользоваться.

«По отношению к Европе мы настроены серьезно. И мы собираемся активно работать над локализацией наших проектов, чтобы выйти на рынки как можно большего количества европейских стран. По моему мнению, за Старым Светом большое будущее и нам сейчас нужно просто поддерживать его своими играми».

Поддержку MumboJumbo собирается оказывать с помощью не только PC-проектов, но и консольных игр. Первая разработка компании для Xbox Live Arcade, Luxor 2, выйдет уже совсем скоро, а в будущем игры от Дженсена и его партнеров появятся и на других платформах. «Хотя у нас и так все неплохо, мы считаем, что нужно выпускать игры для всех доступных консолей, включая PSP и DS, чтобы охватить как можно большую аудиторию. Сейчас мы работаем бок о бок с Microsoft и собираемся оказаться рядом с Sony и Nintendo сразу, как это станет возможным».

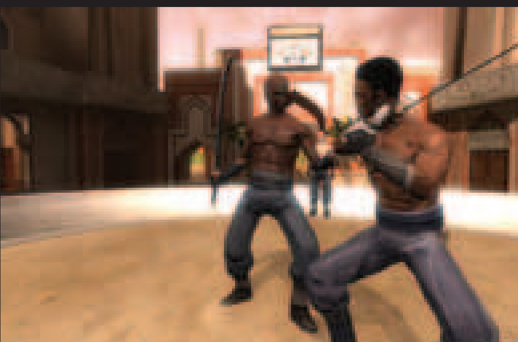
FUNCOM НАДОЕЛО ПИРАТСТВО

КОМПАНИЯ МЕНЯЕТ МЕТОДЫ СВОЕЙ РАБОТЫ.

В норвежской газете E24 появилось сообщение, что известная в игровой индустрии компания Funcom может ограничить свое присутствие на рынке так называемых «привычных игр». Под привычными представители компании понимают игры, распространяемые на материальных носителях и предлагающие геймерам преимущественно однопользовательский геймплей. Причиной этому пиратство. В качестве примера Funcom привела игру Dreamfall: The Longest Journey, которая была скачана с пиратских серверов двести тысяч раз еще до официального релиза. У компании есть еще и такая устрашающая статистика: на каждую лицензионную компьютерную игру приходится от трех до десяти ее пиратских копий.

Funcom такое положение дел совершенно не устраивает (что и понятно), и теперь компания намерена сосредоточить свои усилия преимущественно на MMO-проектах. В однопользовательских играх, если такие будут выходить, возможно внедрение системы онлайновой активации, что должно поумерить активность любителей ворованной продукции. В целом же Funcom для своих продуктов будет выбирать схему цифрового распространения.

В связи с этим сразу же вспоминается история сериала NHL Eastside Hockey Manager, который компания Sports Interactive закрыла как раз из-за проблем с пиратством. О тенденции говорить пока рано, но если так пойдет и дальше, то всем (и пиратам, и пользователям «левой» продукции, и законопослушным гражданам) придется ой как несладко.





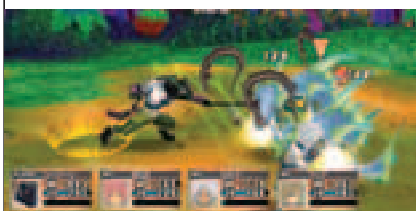




КОРОТКИЕ НОВОСТИ

МИФОЛОГИЯ ОТ NAMCO BANDAI

TALES OF THE WORLD ВЫЙДЕТ В СЕВЕРНОЙ АМЕРИКЕ.
Очередная представительница бесконечного ролевого сериала Tales of собралась переплыть океан и появиться на просторах Северной Америки: компания Namco Bandai намерена издать в регионе игру Tales of the World: Radiant Mythology для PlayStation Portable. Radiant Mythology, помимо привычных фэнам сериала радостей (вроде спасения мира и уничтожения монстров), предложит еще и систему настройки характеристик персонажей, а также возможность обмениваться найденными в игре предметами с другими геймерами посредством беспроводной связи. Выход Tales of the World в Америке запланирован на лето.



ПРИВЕТСТВУЙТЕ ЖАННУ

АНОНСИРОВАНА АНГЛОЯЗЫЧНАЯ JEANNE D'ARC.
Американское отделение Sony смилостивилось над страдающими от отсутствия RPG для PlayStation Portable геймерами и анонсировало англоязычную версию тактической ролевой игры Jeanne d'Arc. Выход проекта студии Level 5, сюжет которого представляет собой гремучую смесь из исторических событий и фэнтези, в Северной Америке запланирован на август. Что касается японского релиза игры, он произошел еще в прошлом году, а о европейской версии, как обычно, пока и речи нет.



БУДУЩЕЕ FINAL FANTASY XIII ПОД ВОПРОСОМ



ИГРА МОЖЕТ ВЫЙТИ НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ КОНСОЛИ SONY.
И без того скромный список PS3-эксклюзивных игр может в ближайшем будущем укоротиться: платформенная принадлежность ролевой игры Final Fantasy XIII все еще находится под вопросом. Хотя официально она анонсирована только для PS3, глава французского отделения Sony Джордж Форнэй говорит, что разработчики все еще размышляют, не расширить ли список поддерживаемых систем, а заодно и аудиторию. Как объясняет происходящее мсье Форнэй, во времена огромных бюджетов на разработку сложно обеспечивать эксклюзивность проектов, если только они не разработаны самой Sony.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Square Enix, специально для уставших от ожидания поклонников сериала Final Fantasy, сообщает, что ее третья часть, адаптированная для консоли Nintendo DS, появится в европейских магазинах 4 мая. Почтенный возраст оригинала старательно маскируется трехмерной графикой и улучшенным балансом профессий.

Пит Хайнс из компании Bethesda перечеркнул все робкие надежды геймеров на выпуск версии The Elder Scrolls IV: Oblivion для консоли Wii, заявив, что это абсолютно невозможно. В то же время мистер Хайнс не исключает, что в будущем (не прямо сейчас) Bethesda поразмыслит, как можно утешить владельцев Wii, и выпустит для этой платформы какой-нибудь оригинальный проект.



GUILD WARS 2 ВЫЙДЕТ НЕСКОРО

А ПОКА ЕЕ РАЗРАБОТЧИКИ ГОТОВЯТ ОЧЕРЕДНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К ПЕРВОЙ ЧАСТИ.

Компания ArenaNet объявила, что бета-тестирование MMO-проекта Guild Wars 2 начнется не ранее 2008 года. Разумеется, в новой игре фанатов Guild Wars ждет масса нововведений и изменений по сравнению с первой частью, среди которых отказ от click-to-move механики в пользу схемы управления, дающей большую свободу передвижений и возможность взять в команду NPC, если не хочется налаживать контакты с другими игроками. Также мы можем рассчитывать, что сервера Guild Wars 2 будут объединены в один мир, что позволит всем геймерам играть вместе. Сообщается и о том, что вторая часть, как и ее предшественница, не потребует от игроков ежемесячной абонентской платы.
Пока до выхода Guild Wars 2 остается еще вагон времени, любители сетевых баталий смогут поразвлечься в Eye of The North – новом дополнении к первой части игры, которое поступит на прилавки в праздничный сезон нынешнего года. Как говорят разработчики, дополнение должно стать сюжетным мостиком между событиями первой и второй частей Guild Wars, которые разделяют несколько сотен виртуальных лет.

НОВАЯ RPG ДЛЯ WII

АНОНСИРОВАНА ИГРА OPOONA ОТ KOEI И ARTEPIAZZA.

Компания Koei анонсировала исключительно для консоли Wii проект под названием Opoona. В нем геймерам предстоит выяснить, как и почему брат и сестра главного героя пропали, а родители попали в больницу. Разработкой занимается студия ArtePiazza (работавшая над римейками различных игр сериала Dragon Quest), представители которой определяют стиль Opoona как «смесь из современного дизайна и фэнтези». В Opoona нам предстоит путешествовать по различным планетам, попутно истребляя враждебных монстров. Как говорят разработчики, сперва возможностей у нашего героя (в честь которого и назван проект) не так много, но по мере прохождения их список будет расширяться, делая игру все более увлекательной.
Разработку ArtePiazza отличает и то, что все управление в нем осуществляется с помощью одного лишь «нунчака» для Wii. Насколько оправдан подобный минимализм, мы вряд ли узнаем раньше релиза Opoona; он намечен на лето.





Brooktown High: Senior Year

ПЛАТФОРМА: PSP
КОГДА: 22 МАЯ 2007 ГОДА (США)



«Симулятор свиданий» на PSP, да еще и для американского рынка? Это что-то новенькое! В Brooktown High нам предложат поностальгировать по школьным годам, завоевывая сердце одного из 12 персонажей обоих полов. Разработчики обещают сделать поиск пары как можно более нелинейным за счет широкого круга общения, обилия разнохарактерных героев и множества способов развлечься на свиданиях. Особенно же жизнь старшеклассников запомнится благодаря мини-играм, так что остается надеяться, что Brooktown High окажется поинтереснее, чем провальная Sprung для DS, – главное, чтобы диалоги не подкачали.



Shrek the Third

ПЛАТФОРМА: XBOX 360, PS2, WII, DS, PSP
КОГДА: 1 МАЯ 2007 ГОДА (США)



.hack//G.U. Vol. 2//Reminisce

ПЛАТФОРМА: PS2
КОГДА: 16 АПРЕЛЯ 2007 ГОДА (США)

График выхода лучших игр на ближайшие полтора месяца

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие полтора месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

	17.04	Fairy Godmother Tycoon	Electronic Arts	США
	20.04	Ancient Wars: Sparta	Eidos	Европа
✓	24.04	The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Codemasters	Европа
	27.04	Aura 2: The Sacred Rings	Adventure Company	Европа
	27.04	Dawn of Magic	Deep Silver	Европа
✓	01.05	Two Worlds	SouthPeak	Европа
	04.05	Spider-Man 3	Activision	США
	15.05	Monster Madness: Battle for Suburbia	SouthPeak	США
✔	18.05	Halo 2	Microsoft	Европа
	20.05	Transformers: The Game	Activision	Европа
	22.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	США
✔	25.05	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Европа
	25.05	Pacific Storm: Allies	Buka	Европа
✔	25.05	Tomb Raider: 10th Anniversary Edition	Eidos	Европа
✔	29.05	Shadowrun	Microsoft	США

PLAYSTATION 2

	16.04	.hack//G.U. Vol. 2//Reminisce	Namco Bandai	США
	17.04	Eureka 7 Vol. 2: The New Vision	Namco Bandai	США
✔	20.04	God of War II	SCEE	Европа
	27.04	Buzz! The Mega Quiz	SCEE	Европа
✓	27.04	Shin Megami Tensei: Devil Summoner	Atlus	Европа
	27.04	SingStar Pop	SCEE	Европа
	04.05	Spider-Man 3	Activision	Европа
	11.05	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEE	Европа
✓	15.05	Atelier Iris 3: Grand Phantasm	NIS America	США
	15.05	Shrek the Third	Activision	США
	15.05	Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	США
	18.05	Legend of the Dragon	Game Factory	Европа
✓	22.05	Dawn of Mana	Square Enix	США
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
	25.05	Shinsengumi Gunrou-den	Sega	Европа
	25.05	WWII: Battle Over Europe	Midas	Европа
	27.05	Odin Sphere	Atlus	США
✔	29.05	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	США

PLAYSTATION 3

	20.04	F.E.A.R.	Vivendi	Европа
✓	24.04	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	США
✓	27.04	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Ubisoft	Европа
	04.05	Spider-Man 3	Activision	Европа
	04.05	Untold Legends: Dark Kingdom	SCEE	Европа
✓	07.05	Lair	SCEA	США
	10.05	Alone in the Dark	Atari	Европа
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа

Wii

	27.04	Disney's Chicken Little: Ace in Action	Disney	Европа
✓	27.04	Elebits	Konami	США
	04.05	Bust-A-Move Bash!	505 Game Street	Европа
	04.05	Cooking Mama: Cook Off	505 Game Street	Европа
	04.05	Spider-Man 3	Activision	Европа
✓	14.05	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	США
	15.05	Escape from Bug Island	Nintendo	США
	15.05	Shrek the Third	Activision	США

✔ Потенциальный хит ✓ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Shadowrun

ПЛАТФОРМА: PC, X360 | КОГДА: 29 МАЯ 2007 ГОДА (США)

18.05	Legend of the Dragon	Game Factory	Европа
22.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	США
29.05	Alien Syndrome	Sega	США
29.05	Mario Party 8	Nintendo	США

XBOX 360

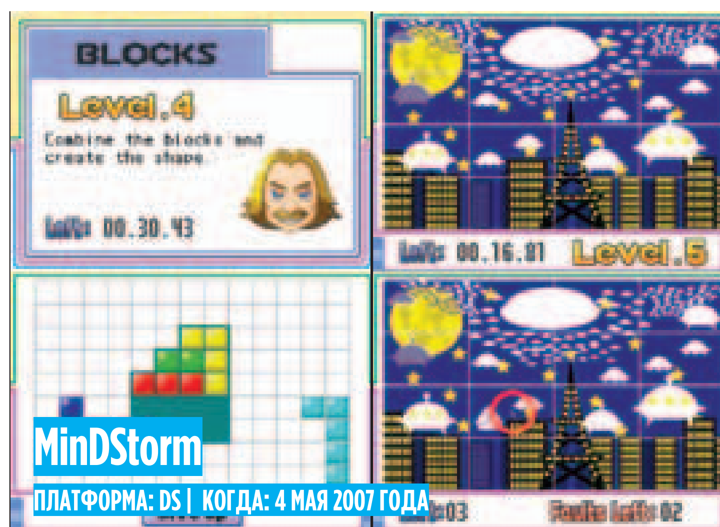
27.04	Monster Madness: Battle for Suburbia	SouthPeak	Европа
01.05	Dark Messiah of Might & Magic	Ubisoft	США
01.05	The Club	Sega	США
04.05	Spider-Man 3	Activision	Европа
08.05	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	США
08.05	Shrek the Third	Activision	США
11.05	Two Worlds	SouthPeak	Европа
25.05	Armored Core 4	505 Game Street	Европа
25.05	Forza Motosport 2	Microsoft	Европа
25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
29.05	Shadowrun	Microsoft	США

NINTENDO DS

20.04	Diddy Kong Racing	Nintendo	Европа
22.04	Pokemon Diamond	Nintendo	США
22.04	Pokemon Pearl	Nintendo	США
24.04	SNK Vs. Capcom Card Fighters DS	SNK Playmore	США
01.05	Shrek the Third	Activision	США
04.05	Diner Dash	Eidos	Европа
04.05	Final Fantasy III	Square Enix	Европа
04.05	MinDStorm	505 Game Street	Европа
04.05	Spider-Man 3	Activision	Европа
15.05	Code Lyoko	Game Factory	США
15.05	Etrian Odyssey	Atari	США
15.05	Touch the Dead	Eidos	США
16.05	Happy Kitchen	Ubisoft	США
22.05	Death, Jr. and the Science Fair of Doom	Konami	США
25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа

PSP

16.04	Etrian Odyssey	Atlus	США
24.04	Aedis Eclipse: Generation of Chaos	NIS America	США
25.04	Cube	D3	США
27.04	Ratchet and Clank: Size Matters	SCEE	Европа
27.04	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа
27.04	Valkyrie Profile: Lenneth	D3	Европа
01.05	Coded Arms: Contagion	Konami	США
01.05	Winx Club: Join the Club	Konami	США
04.05	Spider-Man 3	Activision	США
04.05	Tony Hawk's Project 8	Activision	США
08.05	Driver 76	Ubisoft	США
11.05	Heatseeker	Codemasters	Европа
11.05	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEE	Европа
15.05	Shrek the Third	Activision	США
18.05	Legend of the Dragon	Game Factory	Европа
22.05	Brooktown High: Senior Year	Konami	США
22.05	Diner Dash	Eidos	США
25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
25.05	Valhalla Knights	Xseed	Европа
29.05	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	США
26.06	Alien Syndrome	Sega	США



MinDStorm

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 4 МАЯ 2007 ГОДА



Очередной тренажер для вашего серого вещества, на сей раз от компании ASK. Может похвастаться десятью разновидностями испытаний, призванными улучшить логику, способность к анализу, наблюдательность и интуицию. Помимо стандартных для подобных проектов абстрактных головоломок MinDStorm обещает предложить еще и вопросы по географии и на общую эрудицию. И, конечно, не обойдется без использования всех уникальных возможностей DS. Причем в зависимости от обстановки MinDStorm будет исключать из списка испытаний неудобные: к примеру, требующие точности в обращении со стилусом или голосовых ответов.



Alien Syndrome

ПЛАТФОРМА: WII, PSP | КОГДА: 29 МАЯ 2007 ГОДА (США)



Armored Core 4

ПЛАТФОРМА: XBOX 360
КОГДА: 25 МАЯ 2007 ГОДА

Хит-Парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Последствия европейского запуска новейшей консоли Sony наглядно отразились на хит-параде Великобритании, добрая половина которого – игры для PS3. «Сталкер», едва успев появиться, уже подался в лидеры – восьмое место в Соединенном Королевстве, второе и первое – в наших краях (за дорогую и дешевую версии соответственно). Из обоих «Союзных» PC-чартов пристыженно вылетел Resident Evil 4, еще в прошлом номере считавшийся новинкой и занимавший верхние строчки.

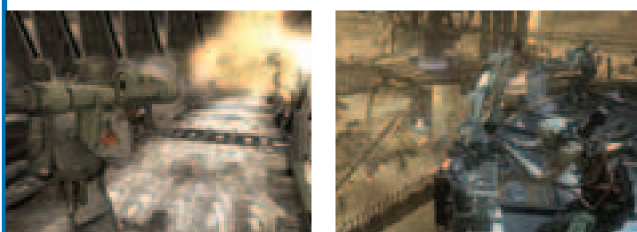
Yoshi's Island DS продолжает лидировать на восточных берегах, почти вдвое обходя ближайших конкурентов. Проектов для PS3 в десятке лучших не видать. Только пресловутая Gundam Musou, которая за три недели разошлась тиражом в какие-то 230 тысяч копий, по-прежнему входит в Top-50. Единственное утешение для Sony – достигшие миллиона экземпляров продажи Monster Hunter Freedom 2. В целом же балом по-прежнему правит DS. Третья по популярности на этой неделе игра для Wii, Sonic and the Scret Rings, стартовала лишь на 24 позиции с десятью тысячами копий. Да, Nintendo теперь придется бороться с самой собой, чтобы ее домашняя консоль «подвинула» сверхпопулярную двухэкранку.



The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine

ПЛАТФОРМА: PC

Европейский хит-парад

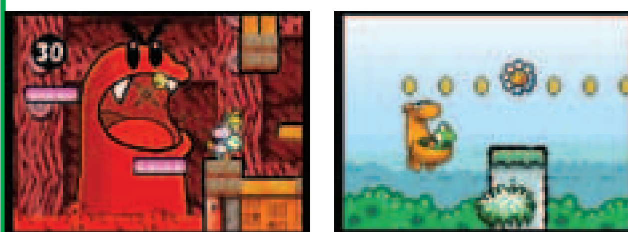


1	Resistance: Fall of Man	SCEE
2	Motorstorm	SCEE
3	Brian Lara International Cricket 2007	Codemasters
4	Virtua Tennis 3	Sega
5	Call of Duty 3	Activision
6	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Take-Two
7	Formula 1: Championship Edition	SCEE
8	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ
9	Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts
10	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии



1	Yoshi's Island DS	Nintendo	DS
2	World Puzzle Mojipittan DS	Namco Bandai	DS
3	Monster Hunter Freedom 2	Capcom	PSP
4	Wii Sports	Nintendo	Wii
5	Professor Layton and the Mysterious Village	Level 5	DS
6	Kiniro no Corda 2	Koei	PS2
7	Wii Play	Nintendo	Wii
8	Tokimeki Memorial Girl Side 1st Love	Konami	DS
9	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nou Wo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
10	Super Robot Taisen W	Banpresto	DS

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».

Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

PS2 (GamePark)

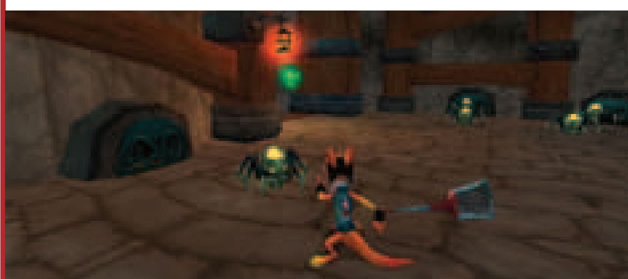


1	Final Fantasy XII
2	Black
3	Killzone (русская версия)
4	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
5	Gran Turismo 4
6	Tekken 5
7	Mortal Kombat: Armageddon
8	FIFA 07 (русская версия)
9	God of War
10	Grand Theft Auto: San Andreas

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



1	Daxter
2	Grand Theft Auto: Vice City Stories
3	Chili Con Carnage
4	LocoRoco (русская версия)
5	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
6	Ghost Rider
7	Tekken: Dark Resurrection
8	Killzone: Освобождение
9	Marvel: Ultimate Alliance
10	The Sims 2: Pets

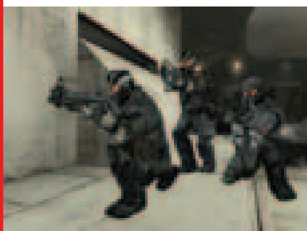
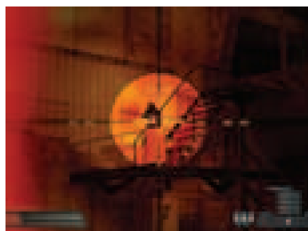
КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

Обозначения

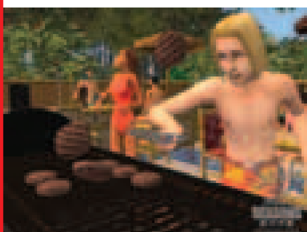
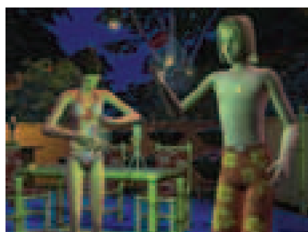
- игра поднялась в хит-параде
- игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась

PS2

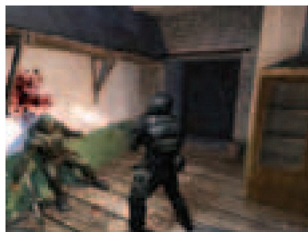
1. Killzone
2. Gran Turismo 4
3. Tekken 5
4. God of War
5. Black
6. Need for Speed: Most Wanted
7. FIFA 07
8. Ghost Rider
9. Ледниковый период 2: Глобальное потепление
10. Grand Theft Auto: San Andreas

PC (Box)

1. The Sims 2: Времена года
2. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
3. Warhammer: Печать Хаоса
4. The Sims 2: Питомцы
5. World of Warcraft
6. Battlefield 2142: Northern Strike
7. The Sims: Житейские истории
8. World of Warcraft: The Burning Crusade
9. Battlefield 2142 (русская версия)
10. Need for Speed Carbon

PC (Jewel)

1. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
2. Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной агент
3. The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine
4. Titan Quest: Immortal Throne
5. Корсары: Возвращение легенды
6. Смерть шпионам
7. Warhammer: Печать Хаоса
8. Параграф 78
9. Anno 1701
10. Гильдия 2

PSP

1. Grand Theft Auto: Vice City Stories
2. Tekken: Dark Resurrection
3. Sonic Rivals
4. Need for Speed Carbon: Own the City
5. Killzone: Освобождение
6. Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
7. Medal of Honor Heroes
8. The Sims 2: Pets
9. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
10. Harry Potter and the Goblet of Fire

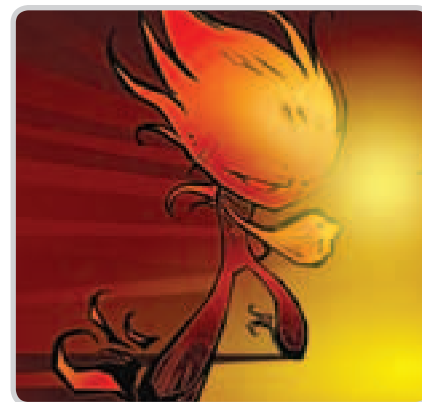
КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВОТ УЖЕ ТРЕТИЙ НОМЕР, КАК НАША ВИДЕОЧАСТЬ ВЫХОДИТ В ОБНОВЛЕННОМ ВИДЕ. ВЫ УЖЕ НАВЕРНЯКА РАСПРОБОВАЛИ ВСЕ НА ВКУС И СФОРМИРОВАЛИ СВОЕ О НЕЙ МНЕНИЕ. БУДЕТ ПРЕСТУПЛЕНИЕМ НЕ ПОДЕЛИТЬСЯ ИМ С НАМИ! ПИШИТЕ НА SPACEMAN@GAMELAND.RU ВСЕ, ЧТО ВЫ ДУМАЕТЕ О НОВОЙ ВИДЕОЧАСТИ. ЧТО ВАМ НРАВИТСЯ И, САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО ВАМ НЕ НРАВИТСЯ.
А В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ СЕГОДНЯШНЕГО ДИСКА ВИДЕООТЧЕТ С ПРОШЕДШЕЙ В МОСКВЕ ВЫСТАВКИ GAMEX. ЕСЛИ ВЫ УМУДРИЛИСЬ ПРОПУСТИТЬ ЭТО СОБЫТИЕ – НИЧЕГО СТРАШНОГО, ЗА ДЕСЯТЬ МИНУТ МЫ ВАМ ВСЕ РАССКАЖЕМ И ПОКАЖЕМ – МОЖЕТЕ СМЕЛО ДЕЛАТЬ ВИД, ЧТО И ВЫ ТАМ БЫЛИ, МЕД-ПИВО ПИЛИ И САМИ ВСЕ ВИДЕЛИ. НИКАК НЕ ВОЗМОЖНО ПРОПУСТИТЬ И ВИДЕООБЗОР VIRTUA FIGHTER 5. МЫ ДОЛГО ГОТОВИЛИСЬ К СЪЕМКАМ – ИЗУЧАЛИ ОТЦОВСКИЕ МАНУАЛЫ И ОТРАБАТЫВАЛИ ДЖАГЛЫ. ПРИГЛАСИЛИ МОСКОВСКИХ ПРОФЕССИОНАЛОВ. В ОБЩЕМ, ДЕЛАЛИ ВСЕ, ЧТОБЫ НЕ УДАРИТЬ В ГРЯЗЬ ЛИЦОМ! // SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



РОВНО



ВИДЕООБЗОРОВ

РОВНО



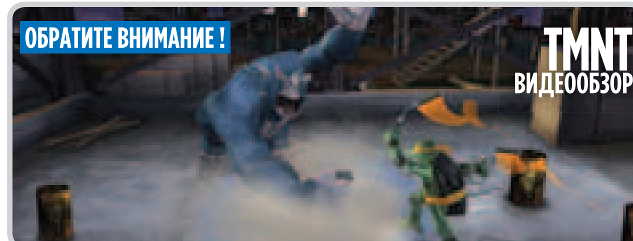
ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЦЕЛЫХ



МИНУТ РЕПОРТАЖА С GAMEX

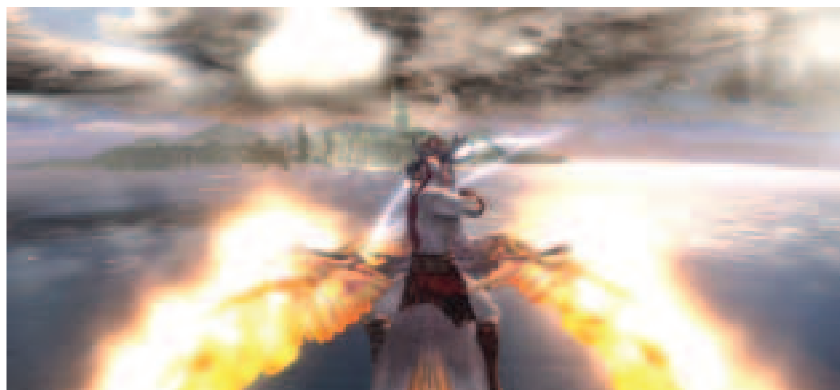
ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ !



ВИДЕОСПЕЦ

GOD OF WAR II

Мы представляем вашему вниманию документальный фильм о создании игры God of War II. Что же такое будни создателей игры ААА-класса, как выглядит рабочий день их руководителей? Фильм отвечает на эти и многие другие вопросы. Рабочие встречи, собрания, споры, майлстоуны, выставки – как выяснилось, внутренние материалы «кухни» разработчиков могут представлять интерес для самой широкой аудитории зрителей.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».



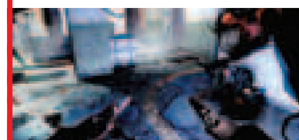




Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

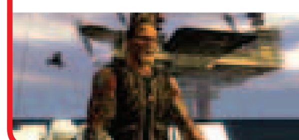
ПРЕЗЕНТАЦИЯ
THE DARKNESS,
ЧАСТЬ 1



Разработчики рассказывают о структуре миссий, демонстрируют вооружение главного героя, а также показывают, как, собственно, выглядит режим «Тьма».

ПРЕЗЕНТАЦИЯ
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES
ЧАСТЬ 2

В этой части презентации разработчики раскрывают детали об игровом мире и продолжают демонстрировать его высочайшую интерактивность. Кроме того, в ней называется точная дата выхода игры.



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:
- Anno 1701 DS
- Crysis Core: Final Fantasy VII PSP
- Medal of Honor: Vanguard Wii
- Persona 3: Fes PS2
- Tales of Pirates PC
- Warhound Xbox 360 PC
- Blazing Angels Wii
- Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness PC

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Armored Core 4 Xbox 360
- Warhawk PS3
- Ninja Gaiden Sigma PS3

ВИДЕООБЗОРЫ:
- TMNT PC
- Infernal PC
- Burnout Dominator PS2
- Смерть шпионам PC
- Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific PC
- Yoshi's Island DS DS
- Virtua Fighter 5 PS3

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Overlord Xbox 360 PC
- The Darkness PS3 Xbox 360
- Devil May Cry 4 PC PS3 Xbox 360

БАНЗАЙ:
- Breath of Evangelion (клип)
- Highlander (трейлер)
- AKB48 (клип)
- Thunder and Steel (клип)

SPECIAL:
- Фильм о создании God of War II
- Репортаж с GameX
- Презентация The Darkness, часть 1
- Презентация Mercenaries 2: World in Flames, часть 2

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

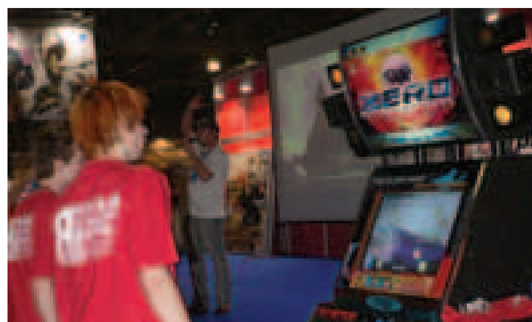
НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО…

РЕПОРТАЖ С GAMEX

Три дня в плену видеоигр

Не стоит расстраиваться, если вам не удалось посетить игровую выставку GameX, отгремевшую в начале марта в Москве. Специальный видеорепортаж расскажет вам о самых главных событиях выставки, вы сможете увидеть лучшие стенды, узнать мнение о ней простых посетителей и сами составить объективное мнение. Вы даже станете участниками многочисленных шоу на стенде Gameland и за его пределами, вы увидите торжественное награждение финалистов Gameland Award…





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

OVERLORD PC XBOX 360

трейлер

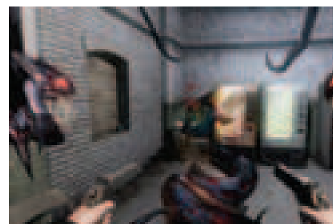
Этот трейлер наглядно демонстрирует всю прелесть жизни героев, предпочитающих сторону Зла. Самое главное преимущество: Темному Лорду прислуживают десятки обаятельнейших чертей!



THE DARKNESS PS3 XBOX 360

трейлер

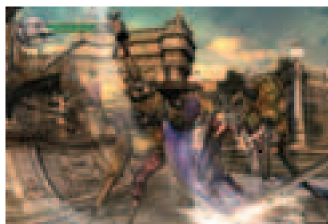
Таким и должен быть интерактивный ужастик – мрачным, стильным, быстрым и, конечно же, страшным. Судя по трейлеру, игра целиком и полностью оправдывает свое название.



DEVIL MAY CRY 4 PC PS3 XBOX 360

трейлер

Devil May Cry возвращается, чтобы в очередной раз покорить весь мир. А заодно и напомнить, за что мы так любим этот сериал. Новейший трейлер с этой задачей справляется блестяще!



ВИДЕОПРЕВЬЮ

ARMORED CORE 4 XBOX 360

Известнейшему сериалу исполняется десять лет, и разработчики по-своему решили отметить этот юбилей! Как? Выпуском публичной демоверсии Armored Core 4, конечно.



WARHAWK PS3

Динамичные сражения и на земле, и в воздухе – вот настоящая работа для встроенных гироскопов Sixaxis!



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

TMNT PC

Выпавшее из рук Konami знамя подхватила Ubisoft; какая она, новая игра о черепахах-ниндзя?



INFERNAL PC

Infernal пытается казаться «шутером с сюжетом». Сюжет – здорово! Но как там с геймплеем?



BURNOUT DOMINATOR PS2

Неужели великий и ужасный сериал встал на рельсы «сезонных игр»? Быть может, это игрокам и нужно?



БАНЗАЙ

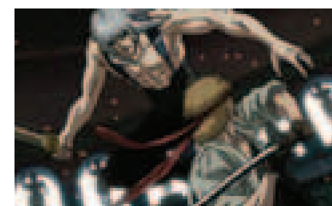
AKB48 – SEIFUKU GA JAMA WO SURU клип

Песня про школьную форму в исполнении группы AKB48. Говорят, загадочная цифра 48 – максимальное количество девчонок в кадре.



HIGHLANDER трейлер

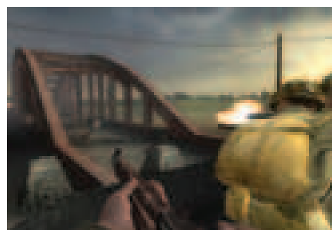
Американский трейлер нового аниме «Горец» от режиссера Есиаки Кавадзири. Останется только один!



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

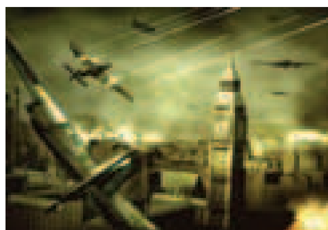
MEDAL OF HONOR VANGUARD Wii



WARHOUND PC XBOX 360



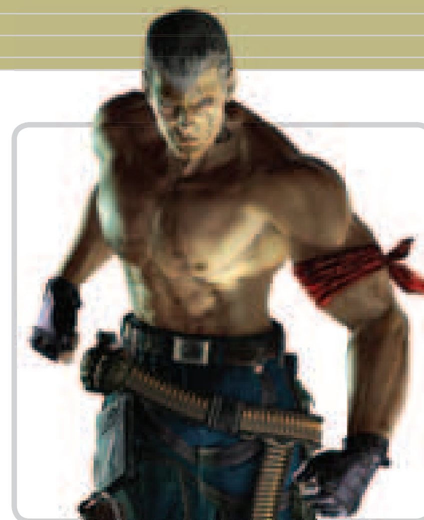
BLAZING ANGELS PC



• Anno 1701 DS • Crysis Core – Final Fantasy VII PSP • Medal of Honor: Vanguard Wii • Persona 3: Fes PS2 • Tales of Pirates PC • Warhound PC Xbox 360 • Blazing Angels Wii
• Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness PC

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



В ЭТОМ МЕСЯЦЕ СЛУЧИЛОСЬ НЕВЕРОЯТНОЕ (НЕТ, DUKE NUKEM FOREVER ТУТ НИ ПРИ ЧЕМ): УВИДЕЛ СВЕТ ДОЛГОЖДАННЫЙ ДОЛГОСТРОЙ (DUKE NUKEM FOREVER ПО-ПРЕЖНЕМУ НИ ПРИ ЧЕМ) – S.T.A.L.K.E.R. НЕСМОТРЯ НА ТО ЧТО ИГРУ МАРИНОВАЛИ ШЕСТЬ ДОЛГИХ ЛЕТ, УЖЕ ЧЕРЕЗ ТРИ ДНЯ ПОСЛЕ РЕЛИЗА РАЗРАБОТЧИКИ ВЫПУСТИЛИ ПАТЧ, СОДЕРЖАЩИЙ АЖ 63 (!) ИСПРАВЛЕНИЯ, БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ КОТОРЫХ КАСАЕТСЯ СЕТЕВОЙ ИГРЫ. РАДОСТЬ? НЕСОМНЕННО. НО БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ: ПОСЛЕ УСТАНОВКИ СТАРЫЕ СЕЙВЫ ПЕРЕСТАНУТ РАБОТАТЬ, ПРИДЕТСЯ ЗАНОВО НАЧИНАТЬ ИГРУ. ВТОРОЙ МАТЕРИАЛ, НА КОТОРЫЙ ХОТИМ ОБРАТИТЬ ВАШЕ ВНИМАНИЕ, – КЛИЕНТ MMORPG EVE ONLINE: REVELATIONS. ТОЛЬКО ПРЕДСТАВЬТЕ – БЕСКРАЙНИЙ КОСМОС, СОТНИ ЗВЕЗД, БОЛЕЕ 160 ТЫС. ИГРОКОВ... И ВСЕГО-ТО НУЖНО – ПОСТАВИТЬ ИГРУ С НАШЕГО ДИСКА И ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬ АККАУНТ, ПОСЛЕ ЭТОГО У ВАС БУДЕТ 14 БЕСПЛАТНЫХ ДНЕЙ НА САМОЕ БЛИЗКОЕ С НЕЙ ЗНАКОМСТВО. //А.УСТИНОВ

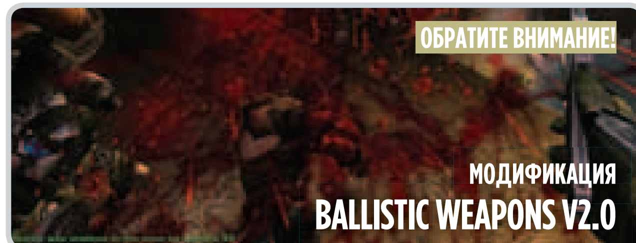
НА PC-Части



ВСЕГО **1** ДЕМОВЕРСИЯ

ВСЕГО **2** ПАТЧА

БОЛЕЕ **1** ГИГАБАЙТА ДОПОЛНЕНИЙ



ДЕМОВЕРСИЯ

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DARK AVATAR

Деморерсия Galactic Civilizations II: Gold Edition с новым дополнением Dark Avatar – настоящий подарок ценителю глобальных космических стратегий. Ведь уже можно опробовать однопользовательский режим – к вашим услугам целое сражение в галактике среднего размера. Играть предстоит за сторону Terran Alliance, в противниках числятся Altarian Resistance, Krynn Consulate и Altarian Resistance (выбрать можно от одного до трех одновременно) и целых двенадцать уровней сложности! Квота на развитие цивилизации и покорение галактических просторов – 150 ходов.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – деморерсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Деморерсии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:
- Galactic Civilizations II: Dark Avatar

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Age of Empires III
- Age of Empires III: The Warchiefs
- Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Company of Heroes
- Counter-Strike: Source
- Doom 3
- F.E.A.R.
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Quake 4
- Racer
- rFactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- The Sims 2: Family Fun Stuff
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault

ДРАЙВЕРЫ:
- DirectX 9.0c (Февраль 2007)
- ATI Catalyst 7.3 Vista
- ATI Catalyst 7.3 Win2000/XP 32-bit
- ATI Catalyst 7.3 XP Pro 64-bit
- ForceWare 97.95 Win 2000/XP
- ForceWare 100.95 XP 64-bit

ПАТЧИ ДЛЯ:
- Age of Empires III v1.11 RU
- Age of Empires III: The WarChiefs v1.03 RU
- Command & Conquer 3 Tiberium Wars v. 1.02 RU
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v1.0001 RU
- Стальные монстры: Союзники v1.11 RU
- Battlefield 2142 v1.20 - v1.24a beta
- Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade v1.11 – v1.20
- Корсары: Возвращение легенды v1.1 RU
- Need for Speed Carbon v1.3 RU

SHAREWARE:
- Atlantis Sky Patrol
- Aveyond
- Crimsonland
- Fizzball
- Gunner 2
- Ricochet Lost Worlds Recharged
- War Chess
- Westward

СОФТ:
- ClamWin Free Antivirus 0.90.1
- F-Prot Antivirus 6.0.6.3
- RemoveIT Pro v4 - SE
- AKVIS Decorator 1.2
- AKVIS LightShop 1.2
- AKVIS Sketch 3.0.836
- RasterVect 12.0
- Screenshot Creator 2.0
- FileZilla 3.0.0 Beta 7
- Skype 3.1.0.150
- ZoneAlarm Pro 7.0.337.000
- CreateInstall Light 4.6.2
- MOBILedit! 2.3.0.7
- WinScrab 1.0
- Your Uninstaller! 2006 5.0.0.345
- Aidsoid SWF to EXE 1.09
- BSPlayer 2.16.945
- DVD Flick 1.2.1.3
- Sompy MovieEncoder 1.0.0314
- Recuva 1.01.043 Beta
- BootIt Next Generation 1.80a
- DirectX Happy Uninstall 3.95
- NVIDIA BIOS Editor 3.3
- PowerStrip 3.74.582 Beta
- RapidDriver 2.1.5.2

WIDESCREEN:
- 28 недель спустя (28 Weeks Later)
- Сказания Земноморья (Gedo senki)
- Человек-паук: враг в отражении (Spider-Man 3)
- Звездная пыль (Stardust)
- Северное сияние (The Golden Compass)
- Симпсоны в кино (The Simpsons Movie)

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

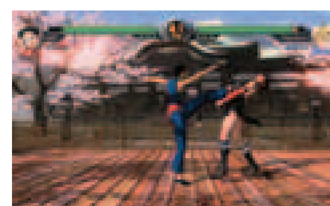


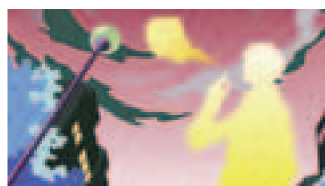
В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.


ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА


СКРИНШОТЫ

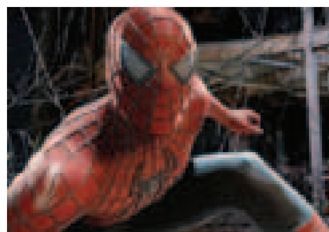

РУБРИКА «БАНЗАЙ!»


ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

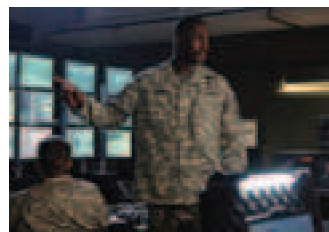
ЧЕЛОВЕК-ПАУК: ВРАГ В ОТРАЖЕНИИ

Финальный трейлер третьего фильма про Питера Паркера. В ролике показано несколько зрелищных сражений с новыми противниками, среди которых и... сам герой!



28 НЕДЕЛЬ СПУСТЯ

Уничтожена инфекция, опустошившая Британию в первом фильме. Страна поднимается с колен, но с возвращением населения вернулся и вирус, ставший еще более опасным...



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

RECUVA 1.01.043 BETA

Совершенно бесплатная программа небольшого размера поможет быстро восстановить удаленные файлы. Все ,что для этого нужно, это определить область поиска, например, жесткий диск или flash-карту.

BOOTIT NEXT GENERATION 1.80A

Данная программа позволяет устанавливать на один компьютер несколько операционных систем. Легко работает с популярными файловыми системами, поддерживает диски большого объема.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL V1.0001

Первый патч устраняет серьезные баги, корректирует текстовые опечатки, оптимизирует работу процессора и видеокарты и борется с «вылетами» игры.

WARHAMMER: 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE V1.20

Добавлены карты Tartarus Center и Fear, еще три подверглись редактированию, изменен общий баланс, исправлено более 20 технических ошибок.

FREEWARE/ SHAREWARE

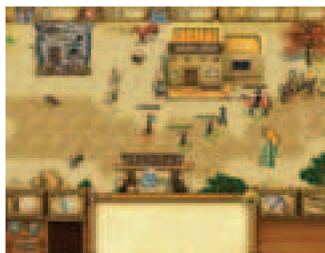
WAR CHESS

Превосходные трехмерные шахматы с оригинальными фигурами, среди которых рыцари, эльфы, гномы, скелеты, маги и другие сказочные существа. Отличная анимация сражений: тут можно увидеть как смертельные удары мечом, так и сокрушительные магические заклинания. Наряду с классической доской, можно выбирать и «тематические» поля.



WESTWARD

Симпатичная стратегия, в которой геймеры смогут побывать в роле градоначальника обычного поселения на Диком Западе. Предстоит искать воду, возводить дома (предварительно нарубив деревьев), следить за популяцией и довольством граждан. И, конечно, гоняться за бандитами!



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала: годовалой, трех-, пятии семилетней давности.



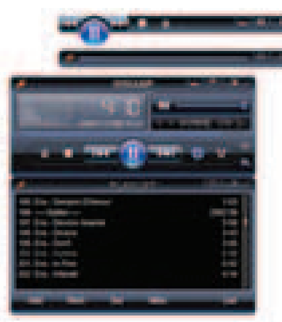
EVERY EXTEND

Суицидальная психоделическая игра.



WINAMP

Пять новых скинов.



WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

ММО-КЛИЕНТ

EVE ONLINE
14 ДНЕЙ БЕСПЛАТНО

Eve – это массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (MMORPG), покорившая мир. 160 тыс. геймеров со всего мира бороздят звездные пространства в поисках приключений, сокровищ и славы. Вселенная EVE огромна (более 5 тыс. звездных систем) и постоянно разрастается. Она ждет вас.



ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

BATTLEFIELD 1942

Battlefield 1942 все чаще поругивают за то, что видимое игроками расстояние сильно ограничено туманом. Мол, мощности компьютеров подросли и необходимость в дымке отпала. Данный мод создан специально для того, чтобы покончить с «дымкой». Благодаря внесенным изменениям видимость значительно увеличилась, что благотворно сказалось на игровом процессе. Особенно нововведение оценят те, кто предпочитает пилотировать самолеты: теперь врага не придется искать на ощупь, а саму цель можно обнаружить на значительных расстояниях.

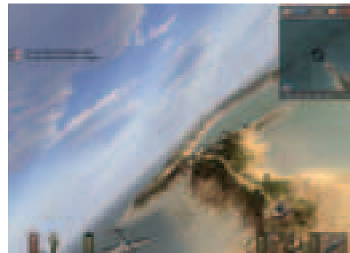




BATTLEFIELD 2

На диск попало три карты: 1941, The Day After Tomorrow и The Rice Paddies, причем последние две работы созданы в расчете на мод Mercenaries v9.5, который мы выкладывали не так давно. Центральное место занимает мод Close Quarter Battles 1.6, посвященный боевым действиям с участием японских спецназовцев. Техника тут почти не используется: максимум, на что можно рассчитывать, это бронетранспортер, да и то не всегда. По сравнению с предыдущей версией Close Quarter Battles увеличилось число карт с применением техники и появилась поддержка ботов.





FAR CRY

В этот раз вам предлагается мод Horus 9 v5, который является логическим развитием модификации NewWave v3 от того же автора. Если первая работа создавалась с упором на сетевой режим, то Horus 9 v5 явно заточен под одиночную игру. Изменено не только оружие, но и место действия – на поверхности другой планеты, куда занесло космический корабль главного героя. По сравнению с NewWave v3 принцип действия оружия еще больше усложнился, так что тактику ведения боя придется серьезно пересматривать.

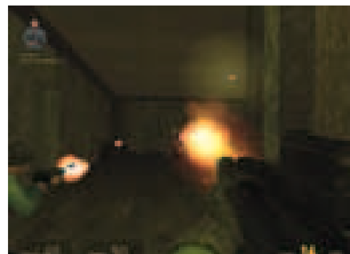




HALF-LIFE 2

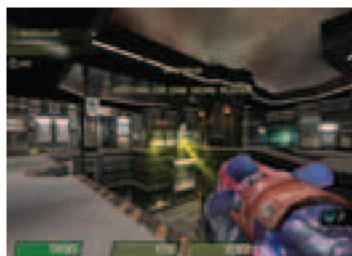
Создатели Synergy v2.3 Full не стали в очередной раз заставлять игроков пробираться к башне в City 17, у них есть кое-что поинтереснее. Специально для этого мода было создано несколько новых карт, играй на них хоть командой из десяти человек – сложности прохождения это не сбавит. Кроме того, заметно расширен состав доступных персонажей; они отличаются не только внешне – у каждого своя специализация, собственный набор оружия и персональные характеристики, в том числе и запас здоровья.

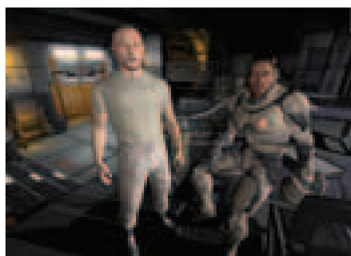




QUAKE 4

На нынешнем диске нашлось место сразу для двух модификаций. Первая, Marine Camo, создана для тех, кому подавай реализма (да-да, морпехи получат камуфляжную форму). Второй, Q4PowerMod, поинтереснее – заметно меняет сетевой режим. Увеличивается запас боеприпасов (теперь об их поиске можно уже не задумываться) и скорость передвижения игроков (любители первого Quake это особенно оценят). Компенсировано это изменениями в характеристиках ряда видов оружия. Привыкать придется заново.

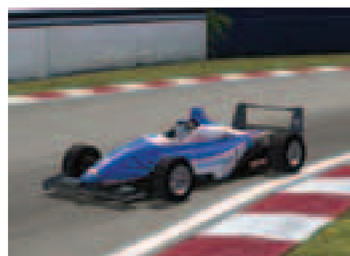




RFACTOR

Первый из двух модов, Toyota Atlantics 2005 v2.0 Final, предназначен для поклонников формульных серий. Toyota Atlantics является чем-то вроде гоночной «школы», успешное окончание которой гарантирует хорошие места в более высоких дивизионах. Второй же мод адресован другой категории гонщиков – тем, кто любит серию NASCAR. В настоящее время The Pits Stock Car Challenge, или TPSCC, является лучшим модом для rFactor на данную тематику, поклонникам гонок по овалам рекомендуем.

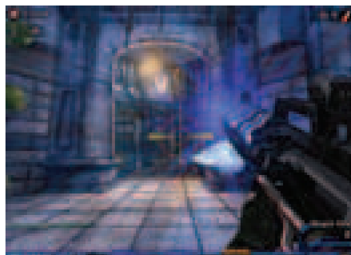




UNREAL TOURNAMENT 2004

Ballistic Weapons v2.0, по большому счету, не полноценный мод, а мутатор – просто очень большой. Создатели поставили основной целью заменить все оружие на новые образцы, с чем успешно справились. Оружие не только стало выглядеть менее футуристичным (по крайней мере, часть его), изменен сам принцип его действия. Выпуская Ballistic Weapons v2.0, его создатели не только добавили новые стволы, но и включили новые режимы, например, один из них предоставляет игрокам возможность схлестнуться в рукопашной схватке.





WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

Помимо ритуальной пятерки карт, получите и первый мод. Вселенная Warhammer 40,000 необъятна, и даже двумя адд-онами Relic была физически не в состоянии охватить хотя бы все ключевые расы. Одним словом, для фанатов игры имеется обширное поле для деятельности. Энтузиасты тут же приступили к работе над наиболее жуткой расой из вселенной Warhammer 40,000 – тиранидами. Именно с них в определенной степени были срисованы Зерги из Starcraft, причем по сравнению с тиранидами творения Blizzard куда более мирные.





ИНСТРУКЦИЯ

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



«СЕРЫЙ» ИМПОРТ

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



ИГРА НОМЕРА

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

FLAWLESS VICTORY!

СИСТЕМА ЖАНРОВ

С №18 (219) мы ввели новую систему жанров или категорий игр.
Всего мы выделили одиннадцать основных. Это *action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports* и *strategy*. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы *указываем через точку*. Например, *action.platform* или *racing.kart*. Если есть возможность еще точнее определить тип игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, *shooter.first-person.sci-fi* и *action.platform.2D* – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный платформер соответственно. Как видите, ничего страшного. Человек, знакомый с нашей старой системой жанров, в два счета разберется и с новой.
В некоторых случаях используемые нами жанры отличаются от общепринятых. Например, тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG, а мы до недавних пор писали RPG/strategy. Сейчас это *role-playing.tactical*. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр *action-adventure.freeplay*. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heave Metal Geomatrix), мы ввели жанр *fighting.4x*.
Игры с по-настоящему смешанными жанрами в данной системе встречаются крайне редко. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемой частью игры. Нельзя оставить только что-то одно. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ПО ПРИМЕНЕНИЮ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4 Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

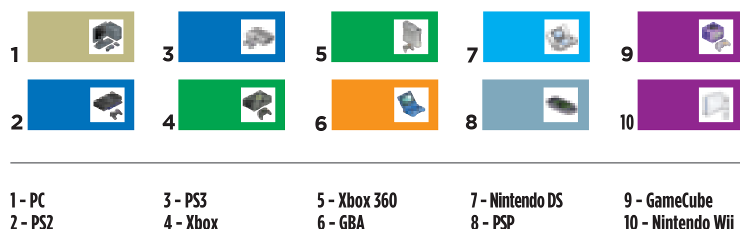
Цветовое кодирование платформ



Цветовое кодирование рубрик



ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ



1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Nintendo Wii

Теперь можно быстро найти статьи, посвященные вашим любимым платформам. Полистайте, например, раздел с обзорами и обратите внимание на поля страниц. Туда вынесены обозначения платформ, на которых выходит описываемая игра.

ИНФОРМАЦИЯ



- ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360
- ЖАНР: fighting.3D
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Sega-AM2
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PlayStation 3
- ОНЛАЙН: www.sega.com/gamesite/vf5



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Го Хиногами, впервые появившийся в Virtua Fighter 4: Evolution, как был похож на зомби, так и остался.

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ 
Филигранная боевая система,зрелищный мордобой, семнадцать бойцов с непохожими приемами и стилями, графика следующего поколения в разрешении 720p.

МИНУСЫ 
Отсутствие сетевой игры и вообще какого-либо взаимодействия с Интернетом, недружелюбное отношение к новичкам, отсутствие интересных дополнительных режимов.

РЕЗЮМЕ 
Культовый файтинг, самый глубокий и продуманный в мире. И он не червонец, чтобы нравиться всем.

VIRTUA FIGHTER 5

Sega могла бы править всем жанром файтингов. Как, собственно, и правит в японских залах игровых автоматов, где Soul Calibur 3 и Tekken 5 считаются детскими забавами, Guilty Gear и King of Fighters заслужили чуть более серьезную репутацию развлечения для безумных отаку, и только Virtua Fighter стал больше чем игрой – стал религией. Надо побывать в прокуренных японских аркадах и заглянуть в глаза молодым людям, сутулившимся у экранов, чтобы понять глубину


В режиме тренировки даже раскладка клавиш изображена не как на геймпаде PS3, а как на контроллере игрового автомата.

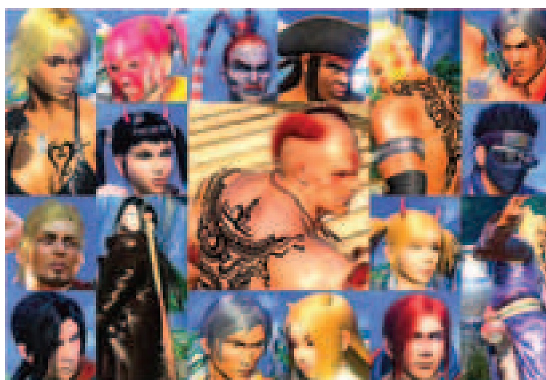
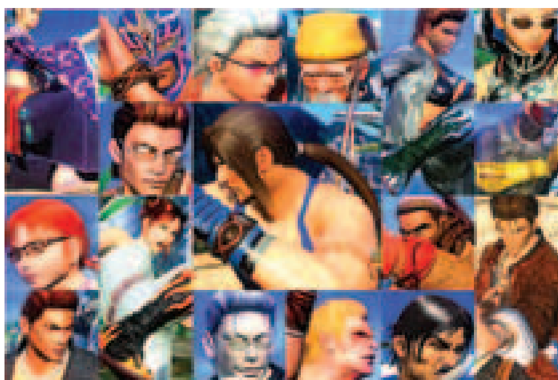
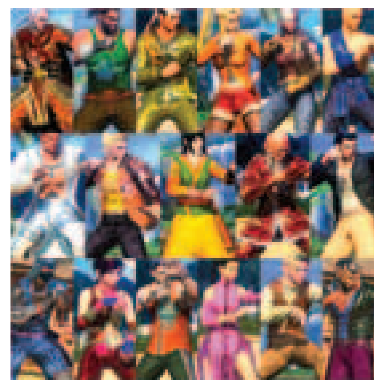

Прежде чем впадать в экстаз от графики с PS3, посмотрите на спрайтовые «лепестки» сакуры. Помнится, именно так выглядели деревья в Perfect Dark Zero.

Virtua Fighter четырнадцать лет непрерывно развивался в одном направлении и с единственной целью: быть для знатоков жанра тем, чем StarCraft стала для любителей стратегий.

их увлечения. Известный чемпион (их, как правило, все знают по именам) может просидеть за автоматом целый день забесплатно, раздавая новичкам виртуальные тумаки за их же деньги. В крупных залах висят расписания регулярных турниров, и время от времени Sega проводит общенациональные чемпионаты Kakutou Shinseiki с прямой трансляцией в Интернет и профессиональными комментариями. Сериал Virtua Fighter, за десятилетия отлаженный, отполированный, отточенный до такой степени, что конкурентам впору только локти кусать, остается сугубо японской забавой, популярной – безумно популярной! – в залах игровых автоматов. Складывается впечатление, что любовь владельцев консолей этому файтингу не очень-то и нужна: Sega-AM2 раз за разом выпускает на приставках прямые аркадные порты, совсем не адаптированные для других платформ. Без атмосферы клуба по интересам и возможности драться со случайными выскочками с округи игра теряет львиную долю очарования – какой смысл в чистом спорте, если не с кем соревноваться? Дома любят играть в Soul Calibur, Tekken или Dead or Alive, чтобы поглазеть на девчонок, поржать, хорошо провести время. Никто не играет в Virtua Fighter, чтобы хорошо провести время. В него играют, чтобы побеждать.

Даже журналисты, и те, кажется, не понимают сути Virtua Fighter. Описывая ледяную глыбу над поверхностью воды, они упускают из виду удивительное аркадное прошлое и настоящее игры. Из всей англоязычной интернет-прессы, которая рассказывает об игре, в ней смыслят только 1up (благодаря личной страсти редактора Джеймса Милке) и Eurogamer (который традиционно разбирается во всем). Первый полноценный трехмерный файтинг, Virtua Fighter четырнадцать лет непрерывно развивался в одном направлении и с единственной целью: быть для знатоков жанра тем, чем StarCraft стала для любителей стратегий. Бои в Virtua Fighter напоминают шахматную партию со скоростью пять ходов в секунду. Немного

Сделай своего бойца уникальным!

Как научиться играть в Virtua Fighter

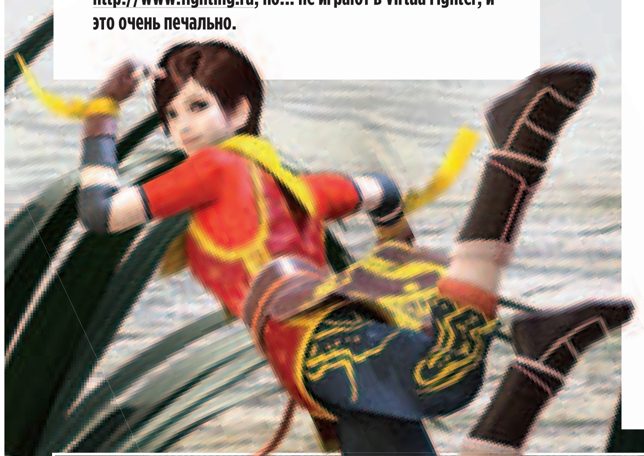
Боевая система настолько сложна, мировой уровень игроков настолько высок, а обучающие режимы настолько бесполезны, что невозможно более-менее пристойно освоить Virtua Fighter при помощи одного только диска с Virtua Fighter 5. Поклонники со всего мира собираются на VFDC (http://virtuafighter.com), чтобы обсудить приемы, техники и события мира Virtua Fighter. На форуме вы найдете не только записи поединков с японских чемпионатов или подробнейшие описания каждого персонажа, но также и приглашения на разнообразные турниры. Например, недавно всех желающих зазывали в Южную Калифорнию на открытый трехдневный турнир в конце марта, и вы могли бы быть там – если бы всего лишь оплатили билет на самолет. Напомним, что русские любители файтингов собираются на http://www.asof.ru и http://www.fighting.ru, но... не играют в Virtua Fighter, и это очень печально.

разобравшись в игре, с восторгом смотришь запись выступления профессионалов: ты уже можешь понять, где виртуальный боец ловко выходит из броска, где рискует и выигрывает, где проводит финт вместо очередного удара, где делает шаг в сторону, предугадав замысел противника. В Virtua Fighter новичок никогда не победит игрока среднего уровня, а игрок среднего уровня никогда не возьмет верх над профи. Словно смеясь над поп-культурой, Virtua Fighter отрицает все, что мешает серьезному, правильному бою: здесь нет прыгающих грудей Dead or Alive 4, дешевеньких спецэффектов Tekken 5 или опрокидывающей баланс «кастомизации» Soul Calibur III. Аскетичный Virtua Fighter – это семнадцать человек со своими стилями боя, квадратная арена, приемы, взятые из реальной жизни, и равные шансы на победу. Пусть она достанется сильнейшему.

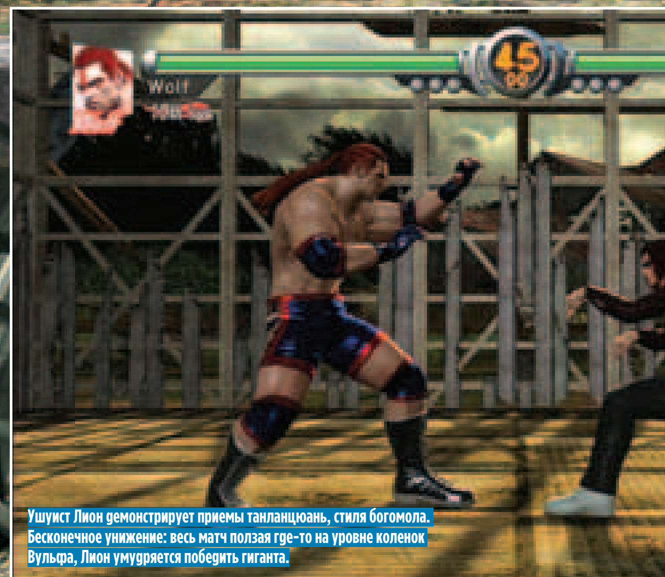
Я знаю людей, для которых экран выбора персонажей становился последним, что они видели в игре. Здесь нет смазливых метросексуалов и соблазнительных девиц, только целеустремленные мужчины и женщины, каждый из которых олицетворяет школу действительно существующих боевых искусств. Лицо сериала, Акира Юки, практикует кунг-фу, направление хаккёку-кен. Студентка Аой знает айкидзюцу, рыбак Джеффри увлекается греческим рукопашным боем панкратионом, алкоголик Сюн довел до совершенства стиль пьяного мастера кунг-фу, монах Лей-Фей познал шаолиньские таинства рукопашного боя, гонщик Джеки перенял приемы у Брюса Ли. Девять из десяти атак в исполнении настоящих мастеров боевых искусств выглядят так же и приводят к тем же результатам, что и в игре. Повторить в жизни какой-то из знакомых приемов с экрана – заоблачно круто (и недаром такой эпизод используется в манге «Королевская битва» для описания характера Синдзи Мимуры). Стили придают героям индивидуальность гораздо лучше, чем разноцветные волосы или длиннющие биографии, и, познакомившись с игрой, вы очень скоро влюбитесь в одних и возненавидите других. В Virtua Fighter 5 к пятнадцати ветеранам присоединяются два новичка, о которых мы уже все уши прожужжали в новостях и превью. Эль Блейз, мексиканский реслер, из школы луча либре, на две головы ниже другого реслера сериала, здоровяка Вульфа. В поведении у них нет ничего общего: спокойный Вульф любит «вломить» – медлительно, но очень больно, а ловкий Эль Блейз вертится вокруг противника, проводя фантастические приемы и невероятно зрелищные, молниеносные броски. Китаянка Эйлин, знающая обезьянье кунг-фу, непредсказуемостью и глупыми повадками напоминает пьяного мастера Сюна, только выглядит несравненно симпатичнее и не пьет. Ее атаки с виду и ударами не назовешь – девчонка знай себе скачет по арене и машет кулачками-лапками. И, заметьте, к исходу третьего абзаца не сказано ни слова о сюжете. В Virtua Fighter нет сюжета. Он не для того.

Он – чтобы драться.

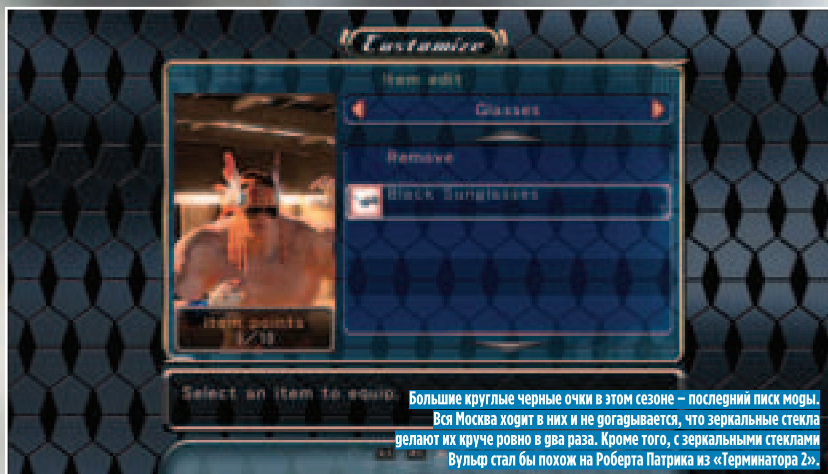
Боевая система в пятой части претерпела изменения несущественные. Доведя ход драки почти до идеала еще в Virtua Fighter 4: Evolution, разработчики, не мудрствуя лукаво, не стали чинить то, что не сломалось. В пятой части акцент сделан на свободу перемещения по трехмерной аре-



Пара часов в режиме Quest, и невыносимый Лион Рафаль превращается в Валерия Леонтьева!



Ушуист Лион демонстрирует приемы танланцюань, стиля богомола. Бесконечное унижение: весь матч ползая где-то на уровне коленок Вульфа, Лион умудряется победить гиганта.



Большие круглые черные очки в этом сезоне – последний писк моды. Вся Москва ходит в них и не догадывается, что зеркальные стекла делают их круче ровно в два раза. Кроме того, с зеркальными стеклами Вульф стал бы похож на Роберта Патрика из «Терминатора 2».



Раньше доступ к турниру открывался, когда вы выполняли определенное условие. Теперь вам время от времени приходят приглашения на состязания.

не – ведь во многих 3D-файтингах бой все равно часто идет в одной плоскости. В VF4 вы, предвидя прием врага, могли сделать шаг в сторону и оказаться сбоку незащищенного противника – такая уловка называлась Evade, «уклонением». В Virtua Fighter 5 это действие разбито на два. Старый Evade переименовали в Defensive Move, «защитное движение», и добавили его новую, более совершенную версию – Offensive Move, «атакующее движение». Используя Offensive Move, вы одновременно приближаетесь к сопернику и кружитесь вокруг него. Угадав, когда противник захочет напасть на вас, с помощью Offensive Move вы можете мгновенно оказаться не просто сбоку – за спиной врага. Для более умного трехмерного боя почти у всех героев появилась возможность при желании заканчивать некоторые комбо шагом в сторону, чтобы избежать мгновенной контратаки. Однако нельзя сказать, чтобы подобные хитрости как-то меняли рисунок геймплея. Среди профессионалов – другое дело. Эти суровые парни найдут сотни новых возможностей перехитрить друг друга, но на начальном и среднем уровне владения Virtua Fighter разница едва заметна. Прочие обновки индивидуальны для персонажей. Среди поклонников Virtua Fighter преобладают «однолюбы», хранящие верность однажды выбранному бойцу (это связано с тем, что карты памяти для игровых автоматов хранят данные только об одном персонаже, да и в совершенстве освоить хоть одного героя VF – титаническая задача), и, как любитель Джеки, я расскажу вот что: изменились многие сложные комбо, появились другие броски, тактическое отступление (с возможностью для нескольких обманок) теперь позволяет отойти от врага не на пол-арены, а в лучшем случае на треть, убран совершенно бесполезный удар двумя ногами в лицо из положения лежа. Словом – набор приятных мелочей и ничего особенного.

Игровые автоматы Virtua Fighter построены на современной платформе Sega Lindbergh. Разработчики долго рассказывали сказки про то, как непросто будет перенести такой уникальный файтинг на другие платформы, и ведь поди ж ты – Virtua Fighter 5 на PlayStation 3 держит марку, выдает строго 60 кадров в секунду и очень неплохую графику. Игра работает только в разрешении 720p, показывает широкоформатную картинку и поддерживает звук в формате 5.1 Dolby Digital. И хотя персонажи и многие их костюмы выглядят и в самом деле потрясающе, несложно наткнуться на досадную нелепицу: то звук записан нечетко, то за пределами арены появляются халтурные задники. Особенно раздражают спрайтовые листья на деревьях. В 2007 году и на PlayStation 3 их можно было сделать как-то иначе. Впрочем, вы будете смотреть не на листья, а на бойцов – и увидите, как зрелищно смотрятся мускулистые тела в бросках костюмах. Почти вся анимация перекочевала сюда прямиком из Virtua Fighter 4, и редкие новые удары встречаешь с искренним восторгом. Приятное разнообразие вносят новые персонажи, которые для некоторых привычных приемов используют уникальную анимацию – например, прыжки Эль Блейза или атака после Evade у Эйлин.

Virtua Fighter 4: Evolution ругали за то, что в игре всего несколько режимов, и что же? В консольном Virtua Fighter 5 их... еще меньше. В Arcade вы побеждаете череду бойцов под управлением AI и выходите на Дюраль, классического последнего босса сериала (по традиции, в режиме Arcade вы, проиграв последний бой, не можете переиграть его и вынуждены начинать сначала). Тренировка, и так не особенно понятная в Virtua Fighter 4: Evolution, стала еще более запутанной, а Sega с ослиным упрямством демонстрирует технику исполнения ударов на аркадном контроллере вместо геймпада. Почему-то правильные компании вроде Konami не гнушаются переработать игру для европейского релиза, а Sega-AM2 упорно топчется на старых граблях, хотя всем прекрасно известно, что аркадные Virtua Stick за пределами Японии встречаются только в «артефактах номера». Стыд и позор. И даже если легендарный контроллер у вас есть, толком поупражняться нельзя – миссии из Evolution исчезли, осталась голая отработка ударов. Режим VF.TV, который в аркадах дает возможность просматривать бои мастеров, здесь низведен до драки между двумя силиконовы-

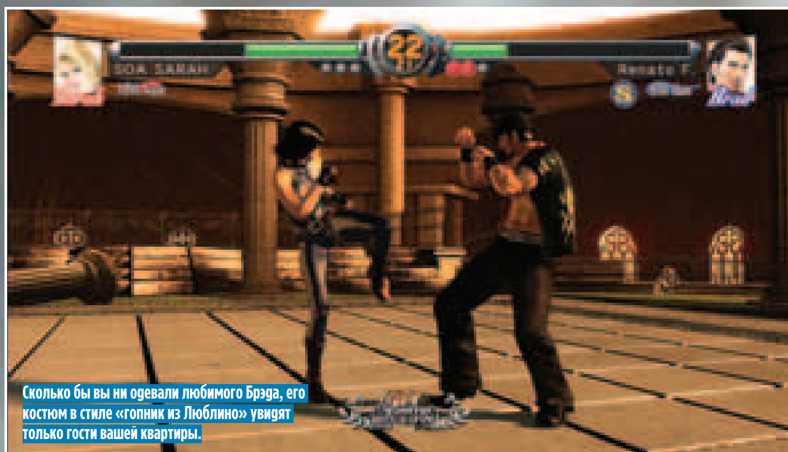







«Меганеко» - это не «мегакошка», а «девушка в очках» (шутка для изучающих японский).


Dead or Alive 4, с его бесконечными чередами молниеносных и бестолковых ударов, ругали за то, что отличить «верхнюю» атаку от «нижней» часто невозможно. Virtua Fighter построен так, что вы никогда не ошибетесь.


Сколько бы вы ни одевали любимого Брэда, его костюм в стиле «гопник из Люблино» увидят только гости вашей квартиры.

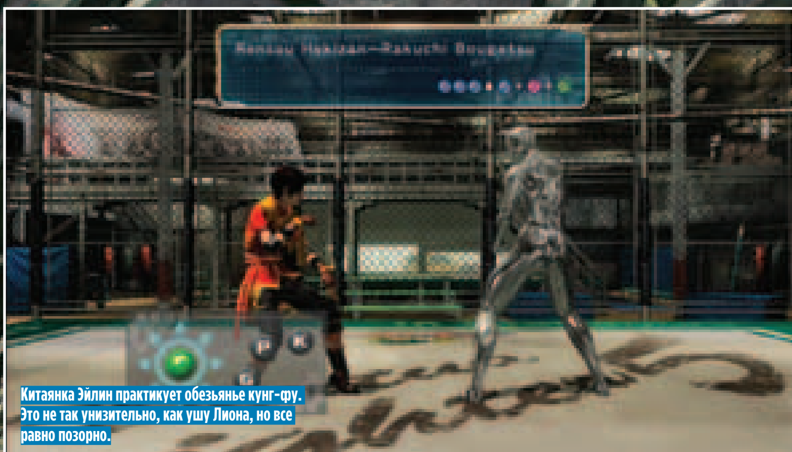
Virtua Fighter 5 для Xbox 360

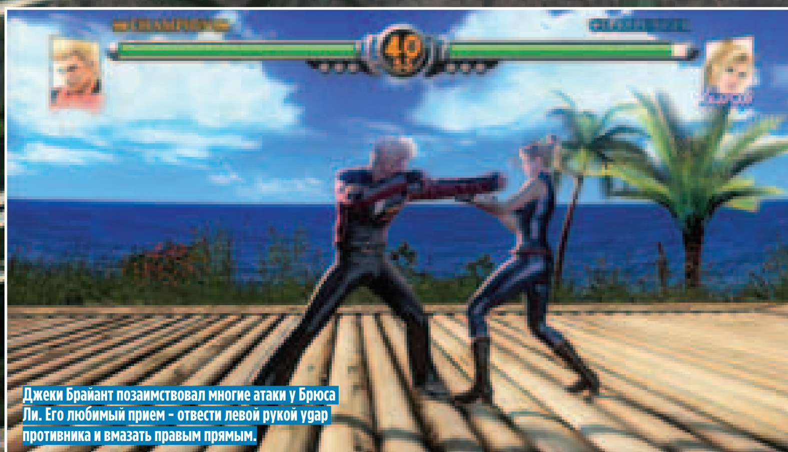
Судьба неаркадных версий Virtua Fighter никогда не была простой. С первой по третью части игра была флагманом жанра на консолях самой Sega, четвертая серия стала эксклюзивом для PlayStation 2, пятая – одним из первых файтингов на PlayStation 3. Удивительно, однако, что в августе этого года VF5 также выйдет и на Xbox 360. Об этой версии нам пока ничего не сообщали, и неясно, собирается ли Sega как-то приспособить свой файтинг для онлайнового сервиса Xbox Live, добавлять опцию записи профилей на карты памяти или выпускать аркадные контроллеры для Xbox 360. Наша догадка: нет, не собирается.

СЕКРЕТ!

В Virtua Fighter нет секретов, которые позволили бы обхитрить игровую систему. Но полезно знать, что, например, третий костюм для любого персонажа открывается, когда вы в режиме Quest доводите его до первого дана. Четвертый костюм становится доступен, когда вы собираете первую порцию «драконьих шариков» – специальных оранжевых сфер, которые иногда даются за победы в матчах. Для тех же, кто хочет тряхнуть стариной, в игре, по традиции, есть замечательное «пасхальное яйцо»: зажмите «кружок» во время загрузки Virtua Fighter 5, и когда на белом экране возникнет синий логотип SEGA, голос за кадром, как встарь, пропоет «SEEEEGA».

ми мозгами, у которых вряд ли найдется, чему поучиться. Главным развлечением в игре всегда был режим Quest, имитирующий путешествие игрока по залам игровых автоматов. Он остался, но тоже стал менее комплексным: количество заданий и турниров уменьшилось, а искусственный интеллект почему-то поглупел с прошлой части (и недаром в аркадных версиях AI обновляют с каждой новой ревизией).
Таким образом, если чего в игре и стало больше, так это только костюмов. У каждого из семнадцати героев теперь по четыре костюма (итого 68!), и каждый можно изменить до неузнаваемости в режиме Customize. Побеждая в виртуальных аркадах, вы время от времени получаете новые предметы одежды или деньги, которые предлагается спустить в местном бутике Item Shop. Не все аксессуары совместимы со всеми костюмами: наоборот, для каждой вещи сразу указывается, с каким костюмом ее можно напялить, а с каким нет. Если, например, шапка-ушанка подойдет к любой одежде, то наклейка на спину лепится только на первый, гоночный костюм Джеки. Вариантов очень много (хотя и в разы меньше, чем сейчас на игровых автоматах), и кастомизация запросто может изменить внешность героя до неузнаваемости – но вы все равно легко вычислите противника по неповторимой боевой стойке.
Sony наконец-то открыла для себя существование Интернета и вот уже публикует какие-то демоверсии на PlayStation Store, а у Sega-AM2, похоже, все еще впереди. Virtua Fighter 5 для PlayStation 3 не подозревает о существовании глобальной сети. И это, пожалуй, самый большой недостаток игры. Продюсеры оправдываются, что, мол, невозможно организовать адекватный, сбалансированный сетевой файтинг на движке Virtua Fighter в условиях постоянного лага – так и бог с ним, с сетевым файтингом! Есть тысячи других способов извлечь пользу из Интернета. Разработчики могли бы портировать на консольную версию обновления, которые исправно происходят в аркадах (текущая версия – Version B Revision 1), а с ними улучшать искусственный интеллект и добавлять новые режимы. Могли бы позволить игрокам показывать костюмы любимцев другим поклонникам VF. Можно было бы выкладывать новую одежду для персонажей, организовать службу обмена записями боев, устраивать прямые трансляции чемпионатов, подключить услугу поиска игроков в вашем районе – да мало ли что еще! Все это наверняка способствовало бы массовому успеху проекта. Но разработчикам, кажется, не нужен массовый успех. Они упрямо делают аркадные порты и знать не хотят, что происходит в других игровых сериалах.
Что ж, если команда не стремится к массовому успеху, она его и не получит. Virtua Fighter 5 и на консолях остается самым сбалансированным и глубоким файтингом. Даже жаль, что в него никто все равно не будет играть: он слишком нишевый, слишком хардкорный. Ни один настоящий ценитель файтингов не может считать себя таковым, пока не победит в финале последнего турнира режима Quest, не разберется в тонкостях боевой системы Virtua Fighter и не увидит ту пропасть, которая разделяет эту игру и все остальные. Порекомендовать Virtua Fighter 5 всем и каждому так же сложно, как не поставить ей высокую оценку. Это блюдо для гурманов; если вы найдете единомышленников, которые загорятся идеей освоить все уловки, отправиться в Токио и показать класс японцам с Акихабары, – Virtua Fighter станет вашим любимым развлечением на несколько лет (к слову, для этого не обязательно обзаводиться консолью нового поколения. Прошлый релиз, Virtua Fighter 4: Evolution для PlayStation 2 дает отличное представление об игре). СИ


Китаянка Эйлин практикует обезьянье кунг-фу. Это не так унизительно, как ушу Лиона, но все равно позорно.


Джеки Брайант позаимствовал многие атаки у Брюса Ли. Его любимый прием – отвести левой рукой удар противника и вмазать правым прямым.

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Денис «Spaceman» Никишин

spaceman@gameland.ru



СТАТУС: Директор всех ниндзя

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Resident Evil 4, Project Zero 2

Считает файтинги самым увлекательным жанром видеоигр. Активно участвует в жизни российского файтинг-сообщества. Ведет свой сайт с записями боев с московских турниров. Знает, где кончается любительский «мэш» и начинается профессиональное владение предметом. Содержит клан ниндзя.

ГЕЙМПЛЕЙ

Virtua Fighter не был бы собой, если бы в геймплее что-то принципиально изменилось. Здоровый консерватизм – залог непоколебимой верности поклонников. Однако нельзя не отметить правильный подход к выбору новых персонажей: сначала появилась Ванесса, теперь – Эйлин. Именно занимательных девушек и не хватало сериалу раньше.

ГРАФИКА

Графика страдает от вечного недуга первых игр «нового поколения». Разрешение стало больше, модных эффектов – больше... и это все. Проработка персонажей не улучшена. Арены – все те же квадратные коробки. В итоге весь этот хромированный блеск на любых плоскостях оставляет приторный привкус пластика. Несерьезно.

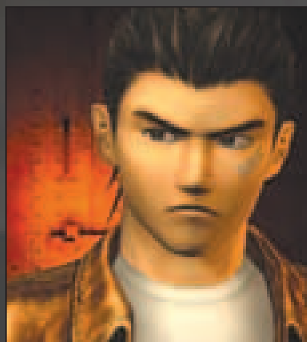
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Пятый выпуск «самого сбалансированного файтинга планеты» вызывает смешанные чувства. Создатели внесли в формулу малозаметные изменения, которые в сумме полностью меняют ощущения по сравнению с четвертой частью. И не в лучшую сторону. VF5 – это спектакль с пластиковыми куклами.

ВЕРДИКТ 7.0

Сергей Овчинников

hazuki@rambler.ru



СТАТУС: Главред в отставке

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ The Legend of Zelda, Fire Emblem, LocoRoco

Эстет-казуал. Накопившийся опыт и постоянная нехватка свободного времени заставляют с особой придирчивостью выбирать очередную жертву. С нетерпением ожидает запуска громких новинок, но потом быстро теряет к ним интерес возвращаясь к старой доброй классике.

ГЕЙМПЛЕЙ

Классический Virtua Fighter – по счастью, в игровой механике от выпуска к выпуску мало что по-настоящему меняется. Не понравился мексиканец Эль Блейз, зато очень порадовала очаровательная Эйлин. Отличный тренировочный режим помогает освоиться с нюансами игры, которую недаром некоторые фанаты называют «шахматами в реальном времени».

ГРАФИКА

Идеальный порт игры с аркадного автомата, снабженного, кстати, видеокартой от NVidia – отсюда и PS3 в качестве ведущей платформы, и безупречное соответствие оригиналу в плане графического оформления. Отдельная похвала, как всегда, анимации – фантастические плавные и реалистичные движения персонажей!

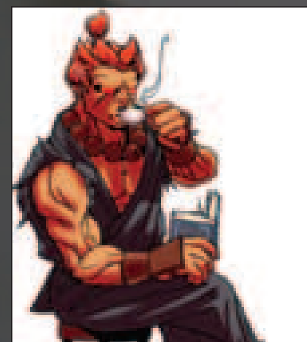
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

За отсутствие онлайновых режимов игры Virtua Fighter 5 наверняка получит немало оплеух от прессы, однако, на мой взгляд, в онлайн подобная игра переселилась бы без особого успеха. Меня, к примеру, куда больше устраивает вечерний спарринг посредством VF5 с коллегами по работе. Подчиненные, трепещите!

ВЕРДИКТ 9.0

Александр Устинов

hh@gameland.ru



СТАТУС: Пропавший

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Max Payne 1, 2, Fahrenheit

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

ГЕЙМПЛЕЙ

Это Virtua Fighter. На этом можно было бы и закончить описание. Игра стала намного быстрее по сравнению с четвертой частью, хотя в неумелых руках все еще и выглядит как битва паралитиков. Все в угоду техничности. Немного разочаровывают удары и захваты «за воздух», особенно при игре против Эль Блейза.

ГРАФИКА

Очень хороша, но местами вызывает противоречивые чувства. Отличная детализация бойцов и арен, и при этом излишняя «блестючесть» некоторых персонажей и «плоскость» фонов. Потрясающее количество возможностей для кастомизации облика героев – количество предметов переваливает за все мыслимые границы.

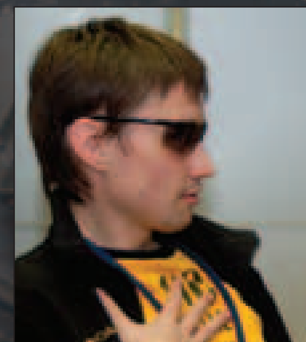
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Достойное продолжение файтинга не для всех. Консольная версия при этом умудряется сводить на нет некоторые плюсы, как, например, невозможность использовать своего персонажа на другой приставке. Впрочем, если вы собираетесь играть именно в файтинг, а не в Барби, смело прибавляйте еще единицу к оценке.

ВЕРДИКТ 8.0

Игорь Сонин

sonin@gameland.ru



СТАТУС: спецкор-респондент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Человек-зонт. С детства интересуется Японией и ее идиотской поп-культурой, знает, как на дивном языке сказать «вкусная хурма». Любимый сериал – Metal Gear Solid; предпочитает английские или японские версии в зависимости от качества озвучки. Любит игры, которые делают жизнь интересней. Остальные не любит.

ГЕЙМПЛЕЙ

Каким он был, таким он и остался. Скорее всего, геймплей Virtua Fighter не будет меняться уже никогда – японские дети, вырастая, за десять-пятнадцать лет как раз успевают как следует освоить одного персонажа. Новый Offensive Move используется в основном профи на турнирах, и нам от него ни жарко ни холодно.

ГРАФИКА

Могло быть и лучше. Снег, например, точно такой же, как был в Virtua Fighter 4: Evolution. На фонах часто замечаешь «халтурку». Но модели бойцов, тут не поспоришь, – модели бойцов что надо. Движок стабильно держит 60 кадров в секунду, и это первая игра на PlayStation 3, которая выдает современную, без скидок, картинку.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Очень грустно без онлайна и дополнительных режимов игры. Я разочарован: Sega-AM2, которая так тонко угадывает настроения игроков в аркадах, совсем не понимает душу заграничного консольщика. Опять сделали тренажер для японцев и «лучшую игру, в которую никто не будет играть». Какой потенциал пропадает...

ВЕРДИКТ 8.0



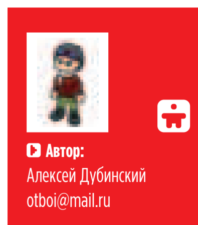
Сайт Konami учит пользоваться спутниковым поиском товарищей. На английской версии сайта этого раздела нет.



Homestar поможет романтически настроенным парочкам найти свою звезду над Токийским заливом.

GPS-МОДУЛЬ SONY PSP-290: НАЙДЕТСЯ ВСЕ





Автор:
Алексей Дубинский
otboi@mail.ru



Мир наводнили карманные гаджеты: игровые приставки, телефоны, навигаторы, наладонники, коммуникаторы, фотокамеры, аудио- и видеоплееры и прочая, прочая, прочая. Карманных устройств давно стало больше, чем карманов. Так что к любым попыткам комбинирования двух или трех устройств в одно я отношусь с уважением и интересом. Хочется, знаете, иметь и свободные карманы, особенно в путешествии.

Естественно, узнав, что компания Sony выпустила для своей карманной игровой приставки блок спутниковой навигации PSP-290, загорелся идеей опробовать его в деле. Заказанный на www.play-asia.com GPS-приемник прилетел через пару недель и оказался крохотной нашлепкой, которая вставляется в USB-порт на верху консоли и закрепляется одним винтом. Как видно на фотографиях, блок закреплен шарнирно и в сложенном состоянии практически не изменяет габаритов PSP: носить ее можно в том же кармане, что и раньше. Весит устройство всего 16 граммов. 20-канальный приемник работает на частоте 1575.42MHz, обновляет информацию один раз в секунду и определяет свое местоположение с точностью до 5 м.

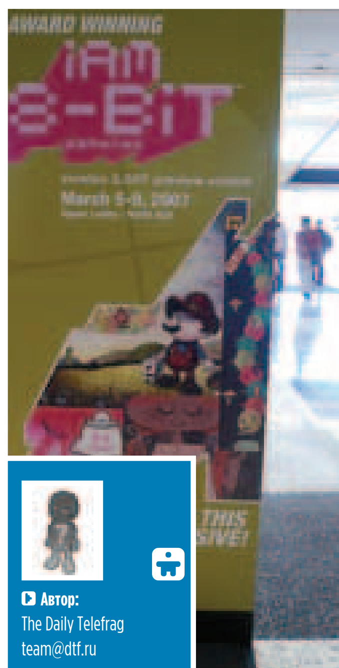
Программное обеспечение к PSP-290 продается отдельно. Собственно, пока официально существует только карта Японии под названием MaPlus. Карта удобная и предлагает множество возможностей, вроде прокладки пеших и автомобильных маршрутов, экскурсий по достопримечательностям страны, компаса, шагомера и тому подобного для любого владельца PSP-290, знающего японский язык. Тем же, кто в японском не силен, остается прыгать по меню наугад. Однако жителям остальных территорий земного шара не стоит отчаиваться, для них доступен пусть и не столь функциональный, но зато глобальный и бесплатный ответ – хоумбрю-программа MapThis!, разработанная человеком под ником Deniska. Изначально она использовала PSP лишь как монитор для внешнего источника навигационной информации, но в последних версиях научилась работать и с родным GPS-приемником от Sony. Прелесть этой программы в том, что карты для нее каждый пользователь может изготовить сам с помощью знаменитого сайта Googlemaps (http://maps.google.com), фактически получая карманную версию гугловской карты со всеми уровнями увеличения и точной спутниковой навигацией.

В Москве, по понятным причинам, удалось проверить работоспособность агрегата лишь в сочетании с MapThis! После включения приемник находит спутники за несколько минут и достаточно уверенно держит их на открытом пространстве. Внутри помещений или даже рядом с высокими домами сигнал пропадает, но, например, крыша автомобиля для нормальной работы препятствием не явля-

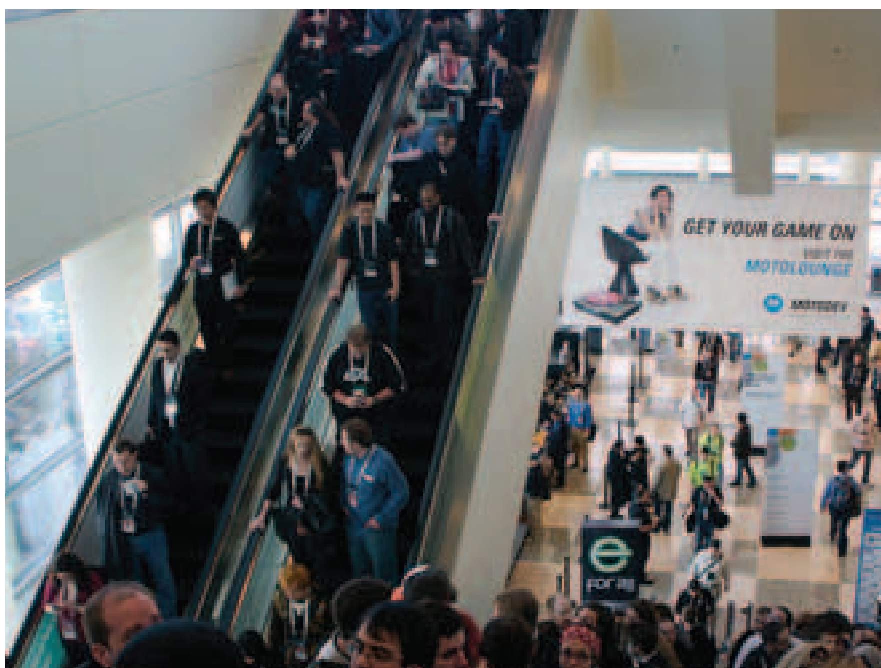
GPS-МОДУЛЬ SONY PSP-290: НАЙДЕТСЯ ВСЕ



ется. К сожалению, программа не позволяет искать улицы и объекты по названиям – только по ранее расставленным меткам. Информация о метках хранится в отдельном текстовом файле, так что энтузиасты уже начали проект индексирования всех московских улиц для организации аналога поиска в программе; на текущий момент проиндексированы улицы с А по М.
Эксперименты были продолжены в Токио. Тут ждал неприятный сюрприз – японская столица насыщена небоскребами, и нормально поймать сигнал с орбиты удавалось лишь на перекрестках либо за городом. Вторая проблема заключалась в том, что Google подписывает названия улиц на местном языке, поэтому на московской карте все было по-русски, а вот на токийской – по-японски. Спасло лишь то, что заранее расставил метки на всех основных станциях метро и достопримечательностях. Кроме того, магазины, рестораны и банки обозначены на карте собственными логотипами и мгновенно отыскиваются на местности, что очень помогает ориентированию.
Родная MaPlus заработала без нареканий. В отличие от MapThis!, работавшей лишь при стабильном сигнале, она пыталась показывать местоположение на карте даже при потере части спутников. Точность падала (в результате метка «вы здесь» могла метаться по соседним улицам в радиусе 100-200 метров), но если уже совсем заблудился в каменных джунглях и близок к панике, даже приблизительная информация сильно помогает.
Разработчики игр не торопятся использовать возможности GPS. В японской версии Metal Gear Solid: Portable Ops спутниковый модуль поможет найти точку доступа Wi-Fi, в которой можно скачать определенного (в каждой точке своего) дополнительного персонажа для режима Comrades, а в выходящей этой весной Minna no Golf Ba Vol.1 (Hot Shots Golf 2 в США, Everybody's Golf for GPS в Европе) анонсирована поддержка GPS для расстановки лунок и препятствий на самых известных японских полях для гольфа. Специальное издание даже укомплектовано GPS-приемником. Пара игр, карта Японии да виртуальный планетарий «Homestar: 21st Century Navigator», объясняющий, что есть что на звездном небе над головой, – вот и все, чем пока может похвастаться PSP-290. Надеюсь, такое невнимание – явление временное, ведь перспективы для геймдизайнеров открываются огромные.
PSP-290 – недорогое (цена в районе полутора тысяч рублей) решение для тех, кто хочет пользоваться благами спутниковой навигации, но не обзавелся еще отдельным GPS-приемником. Большой экран PSP удобен как в пешем походе, так и в автомобиле, а благодаря использованию Googlemaps гарантирован неограниченный доступ к бесплатным картам практически любой точки земного шара. СИ



Автор:
The Daily Telefrag
team@dtf.ru





GAME DEVELOPERS CONF

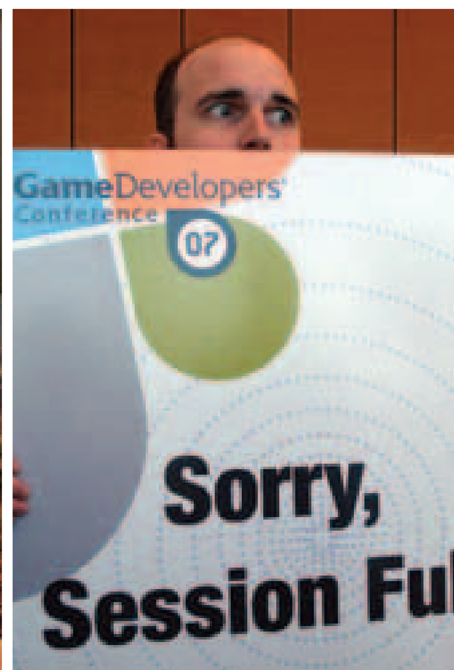
С 5 по 9 марта в Сан-Франциско прошла генеральная репетиция КРИ, известная в мире под названием Game Developers Conference (GDC). В течение нескольких дней с этого мероприятия поступало такое количество информации, что хватило бы на десяток подобных статей, поэтому заранее просим прощения за возможный сумбур в изложении и отсутствие должного внимания к каким-то отдельным моментам. К сожалению, объема публикации нам хватит только лишь на пару key notes в исполнении VIP-персон.
Итак, начнем виртуальный репортаж из Moscone Center (Сан-Франциско).
В среду, 7 марта, трибуну ключевого докладчика занял Фил Харрисон (Phil Harrison), президент Sony Computer Entertainment Worldwide Studios. Кстати, зал, вмещающий 5 тыс. человек, был полон. Здесь же можно отметить, что, по предварительным данным, GDC в нынешнем году собрала около 16 тысяч участников.
Речь Харрисона казалась нам менее интересной из-за потенциально высокой концентрации «маркетингового бла-бла», но мы, к счастью, ошибались. Потому что, судя по выступлению высокопоставленного функционера из Sony, компания поняла бесперспективность цветастых, но малоинформативных выступлений, которыми грешил ее топ-менеджмент в прошлом, и подготовила для GDC 2007 настоящую «бомбу» – презентацию ассиметричного ответа на Xbox Live и онлайновые усилия Nintendo с Wii.
Фил Харрисон начал выступление с приглашения заглянуть в недалекое будущее, где индустрия неизбежно должна прийти к понятию «гейминг 3.0» – когда игры и контент для них будут зависеть от активного коммьюнити, а отчасти и создаваться им. В некоторой степени это напоминает нынешний Web 2.0, однако с номерами версий наша индустрия ушла вперед: к «геймингу 1.0» Харрисон отнес игры, распространяемые на дисках. Под второй версией подразумеваются продукты с возможностью подключения к Сети, которые могут самостоятельно расширяться за счет нового контента, созданного разработчиками. Ну а «гейминг 3.0» – это развитие старых индустриальных идей, где игроки сами начинают играть важную роль в игростроении, создавая контент самостоятельно.
Звучит интересно, но не более того. Отлично понимая, что даже самая пламенная речь о будущем индустрии не способна по-настоящему «зажечь» аудиторию, Харрисон наглядно показал, каким образом Sony намерена сделать эту сказку былью. Как оказалось, на протяжении довольно длительного времени компания тайно работала над неким онлайновым проектом, способным воплотить озвученные идеи в жизнь. И самое невероятное, что он практически готов. С хитрой улыбкой Фил представил удивленной аудитории сетевую среду Home, которая станет ответом сервисам Live и онлайновым возможностям Wii.
Мы называем Home «средой», потому что игрой ее назвать никак нельзя. Home – это онлайновое пространство для всех пользователей PS3, подключенных к онлайну, виртуальный мир с широкими возможностями настройки всего и вся, который, к тому же, абсолютно бесплатен. Среди существующих игр на Home больше всего похож проект Second Life.











NFERENCE 2007

Репортажи на ведущих западных ресурсах:
http://www.gamedailyxl.com/category/gdc/
http://www.gamasutra.com/gdc2007/
http://gdc07.joystiq.com/
http://www.gamespot.com/events/gdc07
http://www.gamespy.com/articles/767/767961p1.html
http://www.ign.com/index/gdc/2007/index.html

В Home каждый игрок может создать собственного аватара (выглядящего куда круче, чем нинтендовские Mii) и получить виртуальный дом, который можно обставить по собственному желанию. Ограничений нет – «проявите свою оригинальность», – говорит Харрисон. Как и полагается крупному онлайново-социальному проекту, основной упор в нем будет сделан на общение персонажей, для чего можно использовать либо USB-клавиатуру, либо просто говорить голосом. Определять внешний вид мира Home будут сами пользователи – с помощью нехитрого инструментария они смогут самостоятельно добавлять в среду предметы и вещи. Для пущей реалистичности Sony обещает наполнить виртуальное пространство реальной рекламой, а также допустить в него представительства некоторых компаний – сперва игровых, а потом, возможно, и обычных производителей товаров массового потребления. Так, например, в Home может открыться здание-представительство EA, где можно будет посмотреть на ролики из готовящихся к выпуску игр. Впрочем, и сами пользователи получают довольно широкие «медийные свободы»: каждый может открыть свой дом для посетителей и демонстрировать на домашнем кинотеатре (да, в Home возможно и такое) видео собственного изготовления, или просто похвастаться коллекцией фотографий, развешанных на виртуальной стене. Еще одним поводом для приглашения виртуальных гостей может послужить очередное достижение в играх – в домах предусматривается обязательная «комната гордости», где складируются полученные в PS3-тайтлах призы. Конечно, это заимствование идеи Game Achievements из Xbox Live, но согласитесь, весьма удачное – куда приятнее показать другу «настоящий» трехмерный кубок из очередной части Unreal Tournament, чем говорить: «Я набрал еще одну тысячу achievement points». Наконец, в Home можно будет и поиграть – вместе с другими аватарами. Для этого предлагаются виртуальные аркадные автоматы, боулинг и прочие незатейливые развлечения. Вот уж воистину виртуализация виртуализации – компьютерная игра, в которой можно поиграть в компьютерную игру. А если общение с другими пользователями сервиса вас не прельщает, вы можете оставаться в своем личном пространстве, куда нет доступа чужакам. Однако самое интересное в Home – это то, что сервис уже готов к бета-тестированию, которое начнется уже в апреле 2007 года. Полномасштабный запуск назначен на осень этого года. Впрочем, необходимо сразу оговориться. Сравнения платформы Home с Second Life и другими социально-ориентированными MMO – довольно натянуты. Если судить по пространному документу, который Sony распространила сразу после анонса, в онлайне PS3 нет «глобальности», присущей MMORPG. Некоторые черты есть – собственный аватар, как у Nintendo, и его «квартира». Однако никто не сможет попасть в ваши «апартаменты», пока вы находитесь в оффлайне. Такую функциональность Sony планирует добавить, но неизвестно, когда именно. Более того, общение между персонажами будет проходить в специальных локациях, называемых Central Lounge, в каждой из которых может одновременно находиться не более 64 игроков. По сути, это довольно обычный графический чат, и даже игру

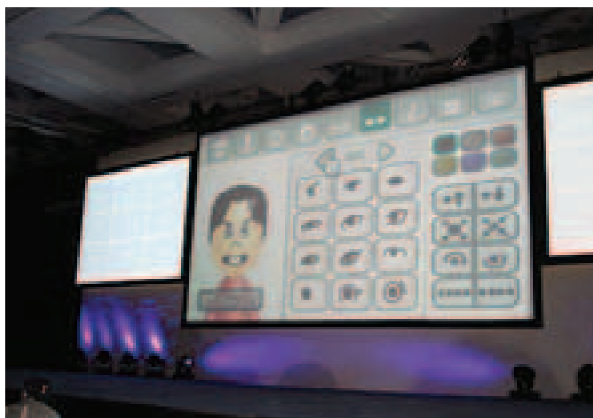














из него запустить нельзя – можно только договориться с другими геймерами о совместном матче.
Впрочем, онлайн-сервис PS3 все равно заявлен довольно мощный (пусть другие платформодержатели и не очень им довольны), а в будущем планируется его расширение на PSP и даже мобильные телефоны, с урезанным, конечно, функционалом. Уже в апреле пройдет массированное закрытое бета-тестирование, в котором смогут принять участие 15000 владельцев консоли, после чего наступит открытый этап, в котором Home попробуют порядка 50000 человек. На полную мощность сервис должен заработать в октябре – он будет бесплатным, но потребует скачать где-то 500 мегабайт дистрибутива.
Международный женский день 8 Марта начался на GDC 07 с ключевого доклада Сигеру Миямото (Shigeru Miyamoto). «Живая икона» изложила свое видение процесса игрового дизайна. Представляя именитого японца, исполнительный директор GDC Джамил Моледина (Jamil Moledina) упомянул о том, что Уилл Райт назвал Миямото «Спилбергом видеоигр» и выразил уверенность в том, что когда-нибудь гениев, отличившихся в других областях, будут характеризовать, как «Сигеру Миямото» своей сферы деятельности.
Надо сказать, что в процессе презентации отец Марио и его ассистент-переводчик Билл Тринен использовали фотоканал Wii для демонстрации слайдов. В начале выступления Миямото сделал краткий «экскурс в прошлое», вспомнив, что в 1998 году топ-пятерка тайтлов по результатам продаж выглядела так – Goldeneye 007, Zelda: Ocarina of Time, Gran Turismo, Banjo Kazooie и Super Mario 64, но уже, к примеру, в 2004 на верхних позициях находились такие игры, как GTA: San Andreas, Madden 2005, Halo 2, Halo 2 Limited Ed., и ESPN NFL 2K, и начали появляться признаки озабоченности тем, что, дескать, игры превращают людей в зомби, а репутация индустрии под угрозой.
Он также заметил, что потребители желают получать игры одного и того же типа снова и снова, а геймдизайнеры при этом как бы чувствуют себя обязанными поставлять игрокам именно такую стандартизованную продукцию. Поэтому команда Nintendo и сам Миямото много думали о том, как обеспечить «Nintendo Difference». И в конечном итоге были сформулированы три главных принципа, лежащих в основе нынешней идеологии компании: Расширение Аудитории, Преданность Энтертейнменту и Риск (именно так, все слова с большой буквы).
С юморком рассказывая о расширении аудитории, гейм-гуру из «большой N», привел пример из своей личной жизни. Оказывается, для него персональным измерителем успешности игр является «wife-o-meter», то есть отношение собственной жены. Марио и Данки Конг были исключительно важны для индустрии, но не для жены. Тетрис заставил «стрелочку прибора» качнуться, еще большее отклонение было замечено на Legend of Zelda: Ocarina of Time. Animal Crossing еще сильнее подействовала на «прибор». И только после выхода Nintendogs и Brain Age супруга начала воспринимать гейминг как часть своей повседневной жизни.
Второй ключевой элемент концепции Nintendo (Преданность Энтертейнменту) состоит в том, что каждый сотрудник компании способен фокусироваться на том, чтобы обеспечить потребителю развлечение. В плане человеческих ресурсов у Nintendo прекрасный баланс инженеров и разработчиков. Об их плодотворном сотрудничестве Миямото рассказал на примере истории создания революционного контроллера для Wii.
В отношении риска Сигеру отметил, что за свою долгую историю Nintendo не раз предпринимала нестандартные шаги, но ни один из них по степени риска не может сравниться с Wii. Сам Миямото в процессе разработки этой консоли взял на себя роль проповедника, убеждая коллег думать не о том, что они потеряют в результате неудачи, а о том, что получат, если проект окажется успешным. Кстати, на GDC он признался в том, что сам окончательно поверил в то, что с Wii все будет хорошо, только лишь после прошлогодней E3, когда их детище получило очень хороший фидбек со стороны публики и специалистов.
Еще раз посетуем на то, что материала о GDC не просто много, а очень много, и отправим вас читать публикации в Сети. СИ


Фил Харрисон






Сигеру Миямото


Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Ведьмак

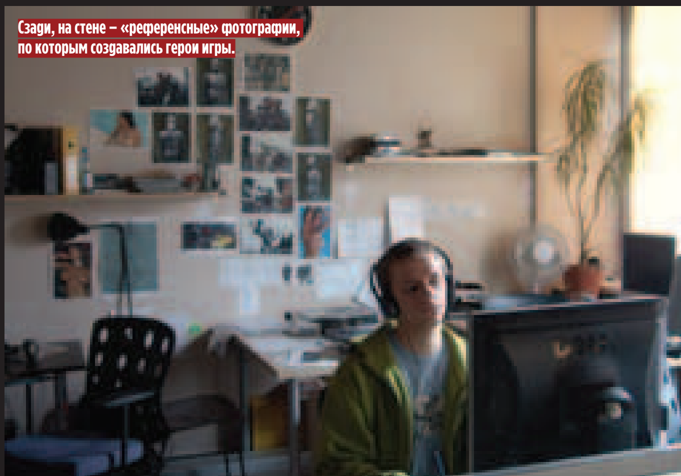
Автошкола по-польски называется «школа науки езды». Польский язык, как и украинский, сохранил многие слова и выражения, которые в современном русском безнадежно устарели. Впрочем, наши языки оказались «взаимно смешными», и если приятель из Варшавы засмеется над словом



«дворники», то вы имеете полное право не сдерживать улыбку, когда он назовет стеклоочистители на машине «вытирачками». Поездка в Польшу, в гости к CD Projekt, обогатила внутренний мир набором чудесных ругательств (как оказалось, польская брань звучит так же, как отечественная, только значения и акценты могут быть совершенно иными) и знаниями о ролевой игре по «Ведьмаку» (он же The Witcher) Анджея Сапковского, которую поляки выпускают осенью этого года.

CD Projekt – отличные ребята, которые пару лет назад прилетали в Москву и нашли время, чтобы зайти к нам в редакцию и показать рабочую демоверсию The Witcher. У себя на родине CD Projekt – крупный дистрибьютор, и на каждой Xbox 360, которые продаются в современных торговых центрах, стоит нашлепка «распространяется в Польше компанией CD Projekt». Словом, представьте себе преуспевающую фирму, вроде нашей «1С», и вы не ошибетесь. «Ведьмак» – первая разработка международного уровня для компании, и ребята очень стараются не ударить в грязь лицом. У них есть четыре слагаемых успеха: главный герой, воспетый Сапковским ведьмак по имени Геральт; необычный фэнтези-мир от пера популярного писателя; нелинейный сюжет со сложными моральными дилеммами; глубокая тактическая боевая система.

В гостях у CD Projekt

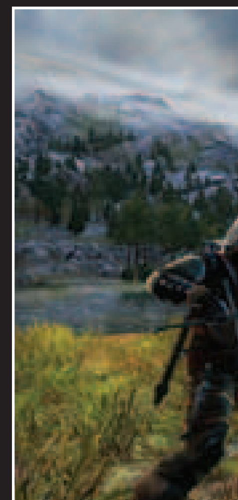

Сзади, на стене – «референсные» фотографии, по которым создавались герои игры.


Ключевые фигуры команды на пресс-конференции. Слева направо: гейм-дизайнер Michal Madej, продюсер Maciej Miasik, режиссер Jacek Brzezinski. Модным сочетанием зеленого и фиолетового щеголяет арт-директор Adam Badowski.


На одном из рабочих мест висит макет обложки культового журнала Edge – с Геральтом.


Все скриншоты пока без интерфейса. Для его создания поляки выписали из Франции и заперли в подвале специально обученного дизайнера.


Эльфы в «Ведьмаке» не дивный народ, а такие же лживые ублюдки, как и все остальные.



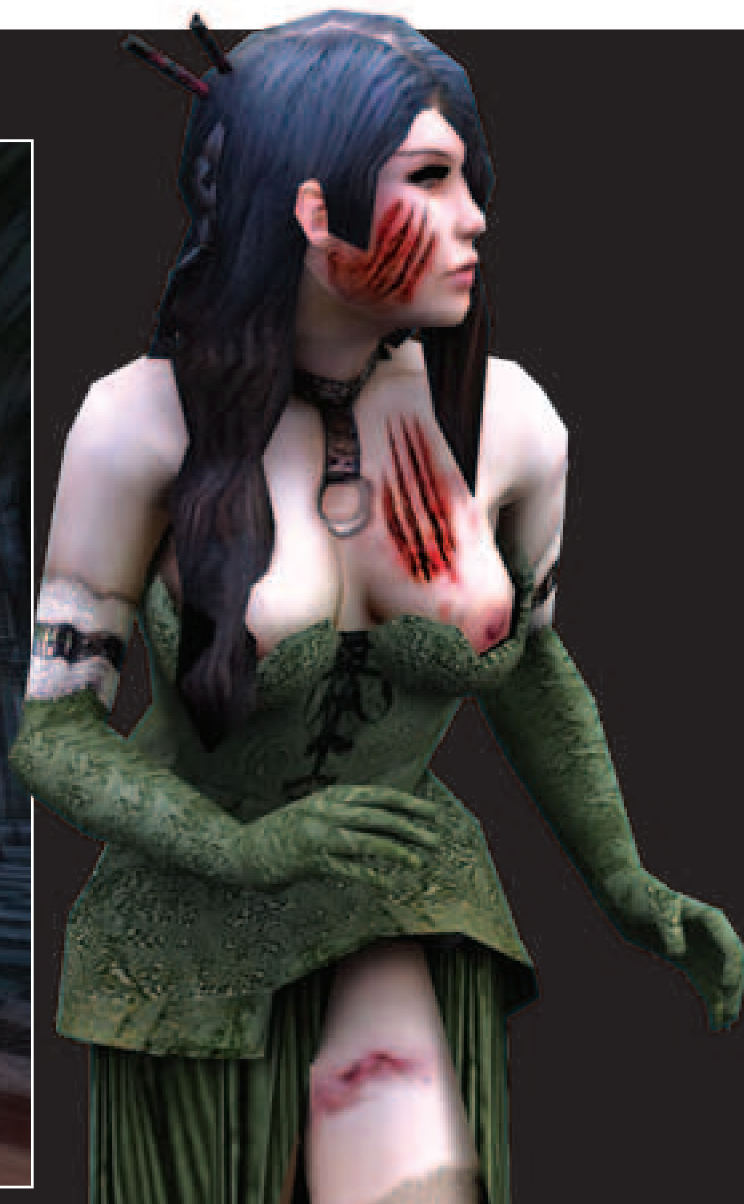
Игра создается на базе движка Aurora от BioWare, который использовался сначала в Neverwinter Nights, а позже в Neverwinter Nights 2 и Knights of the Old Republic...

Однако, стоп. Возвращаемся в начало координат. Ведьмаков придумал польский автор Анджей Сапковский в 1986 году, когда опубликовал свой первый рассказ о Геральте в журнале «Фантастика». Вскоре Анджей с рассказами завязал, всерьез взялся за перо и создал «Сагу о ведьмаке» из пяти книг: «Кровь эльфов», «Час презрения», «Крещение огнем», «Башня ласточки» и «Владычица озера». Сам термин «ведьмак» в его мире – прозвище, которым волшебники нарекли особый род воинов, обладающих некоторыми способностями к магии. Книги, впрочем, рассказывают не о ведьмаках вообще, а об одном из них – суровом наемнике Геральте.

В конце последней книги Геральт пропадает, и кто знает, что могло с ним случиться после этого туманного финала? События игры начинаются через пять лет после завершения книг. Геральт возвращается... но не самым лучшим образом. Герой потерял память и большую часть знаний. В мире осталось всего пять ведьмаков, и Геральт был лучшим среди них, но теперь лишь ваше чуткое руководство поможет ему восстановить былую славу и узнать, что же произошло за последними страницами последней книги. Сам Геральт, хоть и угодил в спасители мира и герои ролевой игры, никогда не хотел выделяться из толпы. Он всего лишь делал свою работу, и делал ее хорошо. Спасение мира – удел восторженных идиотов на белых лошадях, его цель – хороший гонорар, и чтобы получить круглую сумму, он готов использовать любые средства.

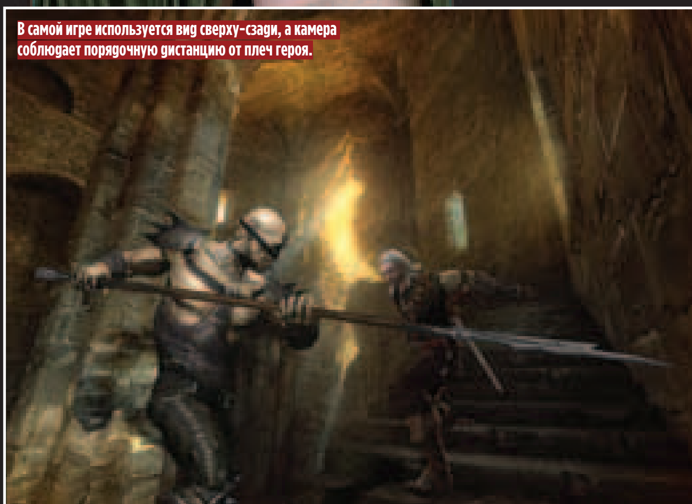
Подход для ролевой игры довольно необычный: с одной стороны, нам дают известного и многими любимого персонажа, а не безымянную болванку с прозвищем вроде Nameless One или Chosen One, с другой – позволяют взглянуть на мир его глазами и познать происходящее рука об руку с ведьмаком. И, что немаловажно, вы свободны развивать именно те способности героя, которые сами посчитаете важными: хотите – владение мечом, хотите – странную ведьмачью магию. Стать адептом во всем сразу не получится, и за одно прохождение вы увидите от силы половину того, что приготовили разработчики. А всего в игре две с половиной сотни умений, которые заполняют полтора десятка групп навыков.







Геральт не маг, он знает лишь несколько заклинаний. Джедайский Force Push – в их числе.



В самой игре используется вид сверху-сзади, а камера соблюдает порядочную дистанцию от плеч героя.

Игра начинается, когда на замок братства ведьмаков нападают члены организации под названием «Саламандра». Злодеи похищают секрет мутации, с помощью которого старейшины превращали обычных детей в будущих наемников-мутантов. Что задумали похитители и как их остановить, пока неизвестно. Но поляки обещают страшно неоднозначный сюжет в лучших традициях работ Сапковского. Люди относятся к ведьмаку как к необходимому злу, да и Геральту тоже всегда приходится выбирать не лучший вариант, а меньшее из двух зол. Мирные решения, которые дадут счастье всем и каждому, встречаются крайне редко. Проще сказать, вообще не встречаются. Стоит ли вообще вставать на чью-то сторону и если да, то на чью – вот вопрос, которым вы будете задаваться по ходу игры. И любая из концовок оставит после себя больше вопросов, чем ответов. Разработчики страшно горды финалом игры и обещают, что он будет Уникальным с большой буквы «у». Важен и способ подачи сюжета игроку. Мы сидим в варшавском офисе CD Projekt, и девелоперы рассказывает о своих подругах, ролевых играх и отношении польского правительства к порнографии. Мол, выбор во многих RPG настолько же иллюзорен, как выбор еды в «Макдоналдс». То есть выбор, конечно, есть, но что бы вы ни взяли, результат будет одинаков: несварение желудка. Так и в ролевых играх: вроде бы что-то меняется, но в конце концов и в долгосрочной перспективе игра как шла, так и идет своим чередом. Верх цинизма – сделать выбор, посмотреть, к каким последствиям он приводит, загрузиться и заново пройти сюжетную развилку. Это деградация и декаданс, вещает гейм-дизайнер Михал. В «Ведьмаке» каждый выбор может так или иначе повлиять на то, какую из трех концовок вы получите в итоге. Что

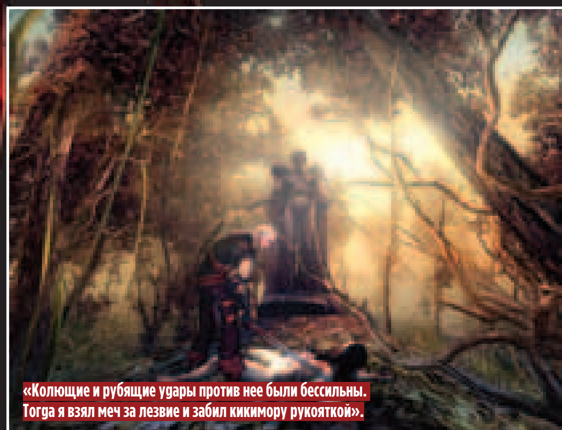
ВЕДЬМАК НА РУССКОМ

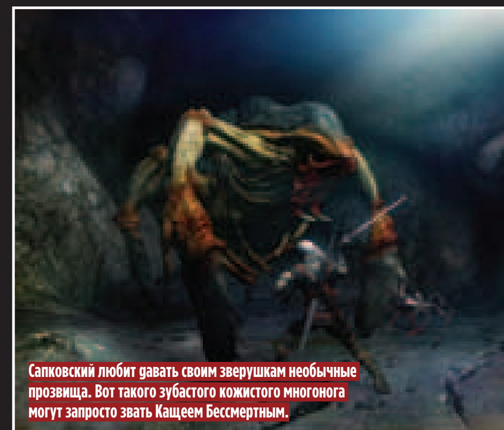
Работа по локализации «Ведьмака» для российских геймеров в компании «Новый диск» идет полным ходом. На этот раз сотрудникам просто так не отделаться; в игре их ждет гигантский объем работы – 26 тысяч звуковых файлов, то есть более 150 тысяч слов под озвучку. Чтобы обеспечить наивысшее качество игры, наши локализаторы пригласили в команду переводчиков и редакторов, которые занимались адаптацией книг Сапковского для России. Это означает, что качество текстов на уровне хорошей печатной фэнтези нам гарантировано.




Освещение впечатляет. Шестиугольные чашки и восьмиугольные тарелки – не очень.


Эльфы не стесняются пользоваться луками, если дать им такую возможность. Геральт ограничивается любимыми мечами.


«Колющие и рубящие удары против нее были бессильны. Тогда я взял меч за лезвие и забил кикимору рукояткой».


Сапковский любит давать своим зверушкам необычные прозвища. Вот такого зубастого кожистого многонога могут запросто звать Кащеем Бессмертным.

самое интересное, последствия вашего выбора могут проявиться не сразу, а только через много часов игры. Например, вы насолили какой-то группе, и она высылает за Геральтом наемных убийц. И вы, возможно, каким-то образом об этом узнаете. Тогда игра будет время от времени напоминать, что, мол, за вашу жизнь назначена награда и специально обученный головорез уже напал на след. Но когда и как вас выследят и вообще выследят ли – зависит от вас и слепого случая.

В драке ведьмак никому спуску не даст, но ему нужна посильная помощь игрока. Кликать на врага, пока тот не сдохнет, – так бывает только в Diablo. Разработчики очень долго корпели над схемой управления для «Ведьмака»: они хотели одновременно и дать ощущение игры за супергероя, и сделать раскладку функций максимально доступной для новичков. Первые полтора года разработки ушли на создание концептуального видения боевой системы: негодные идеи отправлялись в мусорную корзину, годные – записывались для будущего использования. Михал признается, что его девушка больше года не могла научиться управлять персонажем World of Warcraft одновременно с мыши и клавиатуры. Тогда он понял: этот мир прогнил. Ролевой игре будущего нужна совершенно новая схема управления, подобная той, что используется в консольных action-RPG. Решение было найдено: сегодня вы можете играть в The Witcher с одной только мыши, подперев левой рукой подбородок. Беготня по городам управляется ровно одной левой кнопкой; зажимая ее, вы указываете Геральту направление движения. В бою левая кнопка – удар мечом, правая – магия. Впрочем, никто не запрещает вам подключить и управление с клавиатуры, чтобы, например, вовремя пить эликсиры, развешенные по горячим клавишам. С магией, как и с эликсирами, у ведьмаков дела обстоят непросто. Дело в том, что каждый ведьмак – это, прежде всего, воин с большим двуручным мечом. Геральт не очень любит все оружие, кроме своего, и, чего греха таить, может использовать ровно два меча за всю игру – стальной и серебряный, да и надевать чужие доспехи тоже напрочь отказывается. Но уж с мечом герой управляется как профи, владеет аж шестью стилями боя. Магия как таковая в мире Сапковского играет второстепенную роль. Геральт умеет творить несколько простых и сугубо боевых заклинаний. Например, местный аналог джедайского Force Push («Толчка Силы»,



На поясе Геральт носит крюк. В книгах крюка не было, а в игре ведьмак вешает на него головы убитых чудищ.

ха-ха) отталкивает врагов и бросает их на землю, давая нам шанс прикончить их быстро и болезненно. Эликсиры в «Ведьмаке» – ядовитая дрянь, которая сильно вредит здоровью, и поэтому нормальные люди ими брезгуют. Ведьмак же вынужден чаще всего сам готовить себе чай к ужину: Геральт находит ингредиенты вроде «пыли смерти» в карманах чудищ, а в лесах и огородах может нарвать самые разные ягоды и фрукты. Из найденного барахла нужно самому готовить зелья... но сначала хорошо бы знать хоть некоторые из сотни существующих в игре рецептов. Наудачу смешивая волчий ус, шляпку мухомора и гениталии русалки, вы рискуете получить пузырек с непонятной жидкостью фиолетового цвета. «Фу, какая гадость», – скажет Геральт, выпьет и отравится. Каждый «Эликсир здоровья» повышает не только здоровье, но еще и «уровень токсичности». Ведьмак, прежде чем пить без меры, помни: Токсичный мститель плохо кончил! Поэтому собранные розы лучше не совать в бутылку, а дарить прекрасным деревенским девушкам.

Кстати о девушках. Девушки в игре есть. Заведя разговор с селянкой, мы вдруг замечаем... гипнотические подпрыгивающие груди, словно бы напрямую скопированные с тропического похабства Dead or Alive Extreme Beach Volleyball. Это не просто так, а хитрющая задумка наших польских друзей. Ведьмак – взрослый мужик, и без женского внимания жить ну никак не может. Михал обещает, что всего в игре будет полсотни девушек, чьего расположения можно добиваться, – достаточно всего лишь закидать обладательницу скачущих грудей недорогими, но приятными презентами. Если ведьмаку удастся довести отношения до счастливого финала, то игра покажет вам одну из коллекционных карт с неприличным, но очень милым рисунком. Кто соберет их все, тот и молодец. В разных странах такой ход воспринимается по-разному: для политкорректных американцев придется вырезать из игры голых женщин, убрать кровь и переименовать монстров, в названии которых есть слово «черный». Корейцы согласны видеть голых женщин, но только если на обнаженном теле нет лишних волос. Даже польская редакция игры под угрозой, ведь правительство страны не так давно решило бороться с непотребщиной в массовой культуре. И только в России точно будет выпущена полная и нетронутая версия игры. Ну, вы же знаете этих русских. Грубые, неотесанные люди. **СИ**







Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
beyonddark@mail.ru

Интервью с Виталием Наймушиным

Он каждый день здоровается с Джоном Кармаком. Он уже сегодня работает на технологиях завтрашнего дня. Ему всего 22, но у него большие планы. Будьте знакомы: Виталий Наймушин, наш соотечественник, работающий сейчас в id Software Software. Мы взяли интервью у Виталия и расспросили его о пройденном творческом пути, игровых предпочтениях, работе в ведущих студиях Америки, планах на будущее и многом другом.

PROFILE

1. Полное имя: Виталий Наймушин
2. Дата рождения: 28 марта 1985 г.
3. Никнейм: rawkstar
4. Специализируется в области компьютерного искусства
5. Работал над: Steel Beasts 2, Bloodrayne 2, Ghost Recon 2, Elder Scrolls 4: Oblivion, Sin Episode 1: Emergence
6. Последняя впечатлившая игра: Age of Empires 3: Warchiefs
7. Обычно носит черную футболку и джинсы.
8. По жизни любит... творчество и интересных людей. Лучшие художники – как правило, самые интересные личности.
9. Не любит кучу вещей, чиновников, алчных и самодовольных людей и людей с большущим эго.
10. Девиз: всегда будь человеком.



? Приветствую, Виталий! Представься, пожалуйста, нашим читателям.

Виталий «rawkstar» Наймушин. Живу в Mesquite – пригороде Далласа, штат Техас. Работаю художником в id Software Software над неанонсированным проектом.

О ПРОШЛОМ

? У тебя русские корни? Ты родился в России?

Да, я родился в Перми, а когда мне было 13 лет, мы вместе с родителями переехали в Штаты. Я тогда как раз закончил 8-ой класс, и последующее образование получил уже в Америке. Когда уезжал, было интересно, как это – жить в другой стране, сейчас по России не скучаю, только хочу с родственниками повидаться, с друзьями детства – надеюсь, они меня не забыли.

? А кем ты хотел стать в детстве?

Хоккеистом! Правда! Я в хоккей с детства играл, и отец тоже.

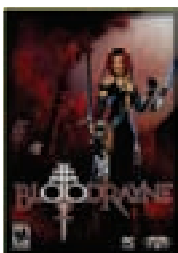
? Расскажи, как ты попал в игровую индустрию?

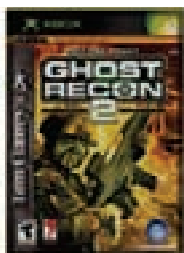
Поначалу, когда я приехал в Штаты, я даже не знал, что такое Интернет. Тайком подключился и начал в чатах сидеть, на форумах, потом изучать HTML – создал несколько web-сайтов, изучил Photoshop, Flash… Даже зарабатывал на этом, но прибыль была мизерная. Потом узнал про модификации для игр. Все началось с Deus Ex – я изучил программы Lightwave и 3DMax, делал модели для разных модов для Unreal Tournament 2003/2004... и вдруг мой «MonstAr» взял в конкурсе Make Something Unreal Contest приз «Best Model» («Лучшая модель»). Я рассылал портфолио в различные игровые компании, параллельно работал удаленно – через Интернет... и в конце концов, в июне 2004 года попал в Terminal Reality, где начал работать как художник по окружению (environment artist).

? Ты устроился в Terminal Reality на полный рабочий день, и твое хобби стало работой. Какие ощущения ты тогда испытывал? Не пропал энтузиазм?

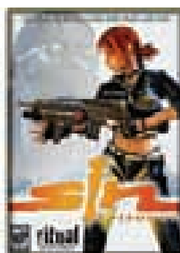












ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА

Мы попросили Виталия расписать обычный рабочий день в id Software:
В 9:00 утра – пришел на работу. Час дня – обед. 19:30 – пошел домой.
Действительно, ничего умопомрачительного или необычного в его распорядке дня нет – навыки не приходят ниоткуда, за всем этим стоит очень много работы, усердия и труда. И ребята в id Software на самом деле вовсе не роботы с врожденным знанием 3D Max и не гении, создающие потрясающие по детализации игровые миры одним легким щелчком мыши. Они обычные люди из плоти и крови. Секрет прост – за каждым их проектом стоят годы ежедневного изматывающего многочасового труда.



Первое, что я заметил, – это действительно работа. Мои представления до того, как я начал работать в индустрии, были довольно наивными. К тому же я был художником по окружению, а мне хотелось делать именно персонажей. Одним словом, в студии мне не очень понравилось, но это, я думаю, для всех так – почти каждый, кто работает в индустрии, вспоминает первую работу с неодобрением. Но я получил там хороший опыт и приобрел много друзей!

? А что было дальше?

Поработав над Bloodrayne 2 и Demonik (проект позже был закрыт), в октябре 2004-го я ушел из Terminal Reality на вольные хлеба. Я изучал Zbrush, и это очень мне помогло в личном развитии. С октября 2004 по февраль 2005 я работал над Oblivion для Bethesda Softworks в качестве удаленного художника по персонажам, артефактам и статуям. Работать было интересно, но все же… Мне присылали заказ на модель, я ее делал, получал деньги, но никак не участвовал в развитии игры.
После завершения работ над Oblivion, я начал опять искать работу, делать персонажей и в результате устроился в Ritual Entertainment на полный рабочий день в качестве художника по персонажам.

? И как тебе Ritual? И наш редакционный любимчик Levelord?

В Ritual очень весело работать, все – прикольные ребята. Поначалу мы работали над проектом для id Software Software, но после того как я сделал всех персонажей, проект отменили. Я получил хороший опыт, и, думаю, именно тогда меня заметили в id Software. Потом я помогал с Sin Episodes, а последние полгода трудился над прототипом будущей игры. Ее дальнейшая судьба мне неизвестна – в Ritual недавно было очень много перемен (в январе Ritual купила компания Mumbo Jumbo Games, известный разработчик казуальных игр, и сразу же заявила о смене курса разработок Ritual на казуальные проекты. – *Прим. ред.*). А Levelord и в самом деле очень прикольный мужик!

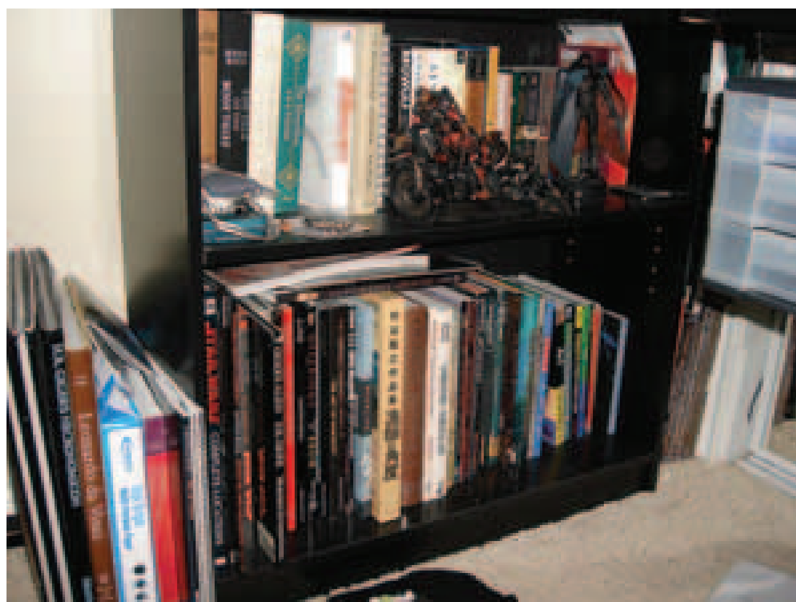
О НАСТОЯЩЕМ

? И потом ты попал в id Software?

Я и пошел работать в Ritual из-за проекта для id Software, и когда узнал, что они ищут художников по окружению, – сразу же послал резюме. Получилось так, что им понравились мои персонажи – и они взяли меня делать персонажей для новой игры... Это было круто!

? Расскажи, пожалуйста, нашим читателям, каково это – работать в id Software?

В Ritual атмосфера была повеселее, но тут, в id Software, люди намного выше классом, работы очень много и все





В 17 лет я решил, что брошу все силы, чтобы достичь того, чего хочу. Живем один раз, так почему бы не попробовать добиться своей мечты, а не просто пахать на других!



стараются. В художественном отделе все пашут как пчелы, но тут работают такие гении, как Kenneth Scott (арт-директор) и Sparth, и их труд очень вдохновляет.
Хочу сказать, что в id Software сейчас работает больше талантливых и усердных людей, нежели «примадонн». Люди реально вкалывают, а не почивают на лаврах. К примеру, развенчаю миф о красном «Феррари» якобы у каждого сотрудника id Software – все ездят на обычных машинах, у меня вот Honda Civic. Обстановка в студии, компьютерное оборудование – все удобное и мощное, но без излишеств.

? Джон Кармак, кстати, рядом?
Да, он здесь, в студии. У него график работы интересный. Иногда приходит часа в 4 дня и работает всю ночь...

? А как насчет того самого нового проекта, над которым так упорно работает id Software? Я так понимаю, что сказать тебе пока ничего нельзя?
Пока нельзя.

ОБ ОТДЫХЕ И ТВОРЧЕСТВЕ

? Виталий, а ты хардкорный игрок? Частенько играешь в компьютерные игры?
Что за вопрос! Конечно! Я играю в игры с четырех лет, и ты можешь смело назвать меня выходцем из поколения видеоигр.

? Что скажешь о российских играх? Какие ты видел? Какие понравились?
Вообще, я фанат Fallout, так что сидел и ждал S.T.A.L.K.E.R. Все еще жду, кстати... Видел Silent Storm, много слышал о Космических Рейнджерах 2, но не играл. С интересом бы взглянул на «Санитаров Подземелий», так как есть в них что-то на Fallout отдаленно похожее. Еще хочу попасть на КРИ – судя по отзывам и фотографиям, которые я видел, мероприятие очень интересное!

? Художественный стиль каких игр тебе нравится?
Хм… Технически – Gears of War на сегодня самая продвинутая, но именно художественный стиль мне нравится в серии Final Fantasy и в World of Warcraft – красиво выглядит и все очень хорошо сочетается.

? Твои любимые художники.
Их множество – это Kenneth Scott, Katsuya Terada, Ryuichiro Kutsuzawa, Takayuki Takeya, Hong Kuang, Brom, Sparth, Marko Djurdjevic, Andrew Jones, Wesley Burt.

? Что ты больше всего любишь создавать? Персонажей, игровые локации, автомобили, роботов?
Мне нравится делать персонажей – всяких обычных мужчин, девушек, монстров, в основном гуманоидов.

? Какое направление тебе наиболее близко – 2D или 3D графика?
И то и другое – когда как. 2D быстрее... Для себя, для души я делаю скульптуры из глины. Я этим занимаюсь просто ради интереса, и мне нравится, потому что их можно потрогать, не как при моделировании на компьютере. Сделаю скульптуру, потом ее в микроволновку, и давай по новой лепить из той же глины.

? Какая часть работы тебе больше по душе? Тебе нравится сам процесс творения, или гораздо важнее результат?
Мне нравится, когда я начинаю видеть результат, т.е. когда работа начинает получать форму и я могу представить, как все закончится.

? Помнишь свои ощущения, когда ты впервые запустил пакет трехмерного моделирования? Что ты испытал, когда сделал свою первую трехмерную модель?
Это было круто! Я мог создавать что-то из пустоты, было очень прикольно! Но это ведь долгий процесс, поначалу мне было трудно понять, как моделировать. Я открыл 3D Max, посмотрел на него, потыкал кнопки и закрыл. И прошло несколько месяцев, прежде чем я по новой открыл его и начал изучать всерьез...

? Если бы ты не стал трехмерным художником в игровой индустрии, как бы могла сложиться твоя судьба? Кем бы ты стал?
В 17 лет я решил, что брошу все силы, чтобы достичь того, чего хочу. Живем один раз, так почему бы не попробовать добиться своей мечты и создавать что-то интересное, а не просто пахать на других!

? Золотые слова! Как ты вдохновляешься?
Я читаю много книг. Сейчас вот читаю Стивена Кинга – серию «Темная башня» (Dark Tower). Еще читаю книги про древних жителей Америки – ацтеков, майя и т.п. Последние несколько книг были «Алхимик» Пауло Коэльо и произведения Джорджа Оруэлла – «Скотный двор» (Animal Farm: A Fairy Story) и «1984». Я вообще читаю все подряд – от фантастики до исторических романов.

? Что ты пожелаешь начинающим художникам?
Самое главное для художника – это потерять страх и не бояться провала! И конечно нужно много-много работать, чтобы чего-то достигнуть...

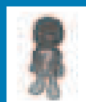
? А кем ты видишь себя через, допустим, 20 лет? Вот именно в этот самый момент в 2027 году?
Я не знаю, двадцать лет – это так долго, мне ведь сейчас только 22 года. Я думаю, что останусь в игровой индустрии, может, попробую себя дизайнером или арт-директором. Посмотрим.

Спасибо за интересную беседу, Виталий! Успехов тебе во всем, и ждем не дождемся анонса новой игры от id Software!

P.S.
«Страна Игр» искренне поздравляет Виталия с недавней женитьбой! И желает Виталию и Джессике долгих и прекрасных лет счастья в браке! СИ







Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
beyonddark@mail.ru

Интервью с Максимом Аристовым

За последние десять лет он прошел путь от обычного программиста из Керчи, что на Украине, до старшего художника, работающего в Raven Software над продолжением легендарного Wolfenstein. Знакомьтесь – Максим Аристов. Мы поговорим о том, насколько важно выбрать курс и неуклонно следовать ему на протяжении всего жизненного пути, о том, как живется и работается на Западе, о Far Cry, о личном творчестве и о многом другом.

PROFILE

1. Полное имя: Максим Николаевич Аристов
2. Дата рождения: 25/02/1975
3. Никнейм: Jokermax
4. Специализируется в: 3D
5. Работал над: Hoverace, Duke Nukem: Endangered Species, Far Cry
6. Последняя впечатлившая игра: S.T.A.L.K.E.R, God of War 2
7. Обычно одет в футболку, джинсы и кроссы
8. По жизни любит… 3D
9. Не любит национализм
10. Девиз: не ленись





? Приветствую, Максим! Представьтесь, пожалуйста, нашим читателям. Где Вы живете, кем работаете, сколько вам лет.

Привет! Мне 32, живу в США, работаю в Raven Software/Activision старшим игровым художником.

О ПРОШЛОМ

? Расскажите, как прошло ваше детство, чем занимались, когда были маленьким?

Родился в России, в Астрахани, а потом переехал в Крым на Украину. Детство проходило вместе с перестройкой, всего хватало. Папа заинтересовал меня моделями техники, рисованием и фантастикой, мама – программированием, что определило моё будущее, как я вижу сейчас, на 100%.

? А кем хотели стать в детстве?

Как и все дети – космонавтом, спасателем, пожарником, капитаном, программистом.

? Как попали в игровую индустрию?

Двигался к работе в игровой фирме на протяжении многих лет, большую часть времени неосознанно. Писал свой движок, моделировал как мог, играл. Приехав в Киев первый раз, прочитал в «Компьютерном обозрении» статью об Action Forms – позвонил в редакцию журнала, попросил телефон студии, мне отказали. В газете о работе нашел объявление GSC GameWorld – сходил к ним на квартиру, посмотрел, но тогда не понравилось.

? В игровую индустрию вы пришли после телевидения. Чем Вы занимались на ТВ и что привлекло вас именно в игровой индустрии?

Начал работу как программист в фирме «WinniSoft» в Керчи. Быстро перешел в рекламный отдел на полиграфию и рекламу. Потом уехал на Крымское Телевидение, телеканал «Joker» («12 канал»). Потом был Киев – «Новый Канал». В основном занимался рекламными роликами и оформлением эфира. В то время «Новый Канал» испытывал определенные трудности; как только я получил свою зарплату за 6 месяцев, я уволился и пришел в GSC второй раз.

? В 1999 Вы устроились в GSC GameWorld и работали над Hoverace, и чуток над Venom. Расскажите об этом этапе жизни. Каков был переход на профессиональную основу в качестве художника? Ночевали ли вы в офисе?

В Venom есть некоторые модели, которые я делал для Hoverace. Ночевал на фирме всего один раз – делал плакат для выставки. Почему-то тогда считалось, что игру можно сделать с одним-двумя художниками, всю графику и заставки. У меня не получилось, и пришлось уйти в Action Forms.

? После GSC Вы попали в Action Forms. И работали над Duke Nukem: Endangered Species в качестве старшего художника. Но проект так и не дожил до своего рождения… Скажите, нравилось ли вам работать по вселенной знаменитейшего игрового персонажа Дюка Нюкема и насколько тяжело было в определенный момент понять и принять то, что игра не выйдет в свет?

Action Forms на тот момент была самой опытной и старейшей украинской игровой фирмой с очень высокими стандартами





Двигался к работе в игровой фирме на протяжении многих лет, большую часть времени неосознанно. Писал свой движок, моделировал как мог, играл.

Один день из жизни Максима Аристова:

- **7 -** зарядка, туалет/ноутбук/Интернет, душ, завтрак/витамины
- **8 -** кофе и на работу! на работу!
- **9-12 -** пашем, Интернет
- **13-14 -** обед дома или с коллегами, иногда фирма дает пиццу
- **14-18 -** пашем, Интернет
- **18-? -** ужин, семья, хобби (3Д), игры, чтение...



качества. Там я многому научился. Работал над превращением оригинальных спрайтов оружия в 3-мерные модели. Неоценимую помощь оказал Тимур Муцаев, который буквально «настроил» меня правильно видеть арт. Я так и не понял, что произошло с проектом DN:ES, но всё равно было интересно и полезно.

? После Action Forms Вы попали в Crytek, в Германию. Как это случилось?

В какой-то момент финансовая ситуация заставила уехать. Подучил английский, собрал резюме и портфолио в один небольшой e-mail – разослал и получил несколько предложений.

? Чем запомнился этот период игровой карьеры? Насколько было интересно, необычно и сложно работать в таком многонациональном коллективе, да еще и в чужой стране?

Crytek очень хорошо, по-домашнему принял меня. Работа была интересная, конкуренция отсутствовала. Коллектив был супер, но языковой барьер мешал производственному процессу.

? А какие ощущения остались от работы и жизни в Германии? Знали ли вы немецкий язык на достаточном уровне? Как проводили вечера и выходные?

Рабочий язык в фирме был английский. Немецкий, к сожалению, так и не выучил на достаточном уровне. Германия очень понравилась, до сих пор скучаю – замки, архитектура, дороги. Вечера и выходные проводили вместе с ребятами из фирмы, играли, пили.





Расскажите о переходе на next-gen технологии. В Far Cry Вы использовали Normal map одними из первых в индустрии. Насколько тяжело далось это студии и Вам лично? Много ли нового пришлось изучить?
Crytek был next-gen визуально с самого начала, еще с Nvidia демки XISLE. Основные сложности для команды были связаны с производственным процессом и новыми инструментами. Принципиальный этап был, когда мы начали изготавливать высокодетализированные модели и количество работы возросло в разы. Игровая физика была тогда чем-то действительно новым.

Вы наверняка видели видео, скриншоты, может быть, даже играли в будущий Crysis. Расскажите ваши впечатления о последнем проекте Crytek.
Постоянно слежу за разработкой Crysis. Играл на GDC – понравилось. Дневное освещение снаружи на уровнях до жути реально, оружие выглядит лучше, чем в любой другой игре на этой планете. Crytek по-прежнему находится на переднем краю технологических разработок.

О НАСТОЯЩЕМ

Далее вы попали в Raven. Почему вы ушли из Crytek, почему выбрали именно «воронов»?
Разработка FarCry была очень интересным, увлекательным, но нервным процессом. Я поставил себе определенные цели, которые не смог достичь в Crytek. Уходил медленно и вежливо, отношения с Crytek по-прежнему хорошие. Выбирал долго, смотрел на проект, зарплату и процесс переезда. Raven Software/Activision предложили лучший вариант.

Каково это – работать в Raven Software? Насколько вам там нравится?
Raven уже 15 лет, это одна из самых уважаемых игровых компаний в мире. Невероятное количество опыта, таланта и стабильности. По сравнению с Crytek, Raven находится на другой стороне разработки игр. Большинство технологий – лицензированные, основная масса проектов сделана по известным торговым маркам. Одновременно ведется работа над несколькими играми и всегда есть планы на будущее.

А Америка как страна для жизни? Нравится ли Вам там жить, по сравнению с Германией и Украиной? А что наоборот – не нравится в Штатах? Хотели ли бы Вы остаться жить в США навсегда?
Осесть здесь очень легко, кредиты дают всем и много – это нравится. Жить легко, дешево, везде на машине, природа хорошая. Не нравится многое другое, в частности политика страны.

Максим, а вы хардкорный игрок? Любите компьютерные игры?
Раньше был, сейчас понимаю, что время не вернуть, и играю немного меньше. Уже трудно найти что-то впечатляющее и интересное. Закрыл свой WoW (World of Warcraft) – гильдия, 3 персонажа 60 уровня, это была не игра, а работа…

Долгожданная S.T.A.L.K.E.R. наконец-то вышла. Как вы оцениваете это событие для игроков по всему миру и игровой индустрии Украины и вообще Восточной Европы?
Трудно сказать. Процесс разработки Сталкера был, мне кажется, далек от идеала, хотя и очень похож на разработку Half-Life 2. Мои друзья и брат Слава Аристов работали над ней, игра удалась – супер, но вот захотят ли они ещё один шестилетний проект? Большинство новых фирм, решивших сделать «самую-самую в мире» игру, прогорают, но ещё одна удачная разработка все равно вдохновляет.

О ТВОРЧЕСТВЕ

Откуда произошел ваш ник – «Jokermax»?
Телеканал «Джокер» в Крыму, первое знакомство с «аськой».

Какое направление Вам наиболее близко – 2D или 3D графика?
3D, за последние два года нарисовал 2 текстуры.

Что вы больше всего любите создавать? Персонажей, игровые локации, автомобили, роботов?
Если дизайн сложен и интересен – всё что угодно.

Насколько часто вы рисуете вживую, красками и карандашом? Как вы считаете, должен ли уважающий себя 3d-художник порой рисовать не на компьютере?
Вообще не рисую и мне очень стыдно.

Ваши любимые художники?
Крэйг Муллинс, Тимур Муцаев и многие другие…

Художественный стиль каких компьютерных игр вам действительно по душе?
Нравится всё понемногу в разных играх – Heroes of the Might & Magic V, God of War, Gears of War.

Помните ли свои ощущения, когда Вы впервые запустили пакет трехмерного моделирования? Что Вы испытали, когда сделали свою первую трехмерную модель?
Предвкушение чуда и чувство, что это «моё». Первая модель – 3-мерный вращающийся логотип фирмы, казалось, он выпрыгивал из экрана!

Откуда вы черпаете вдохновение?
Силой напоминаю себе, что смоделить что-то – не только интересно, но и полезно.

Если бы Вы не стали цифровым художником в игровой индустрии, как бы могла сложиться Ваша судьба? Кем бы Вы стали?
Программистом, моряком или рекламщиком.

Насколько сильно отличается просто компьютерный художник от художника, работающего в игровой индустрии?
Отличия в основном технические и незначительные – знание определенных инструментов, техник и требований, то, что любой может выучить. Игровая индустрия по-прежнему молода, и стандарты продолжают создаваться и меняться. А некоторые фирмы используют сильно распределенный процесс разработки, так что можно нанять кого угодно – хоть настоящего художника или скульптора из театра. Классическое образование ещё никому в игровой индустрии не мешало.

Что вы пожелаете начинающим художникам?
Пробовать новое, учить матчасть (анатомию и т.п.), не быть ленивым.

Я знаю, что в феврале у Вас родился сын Борис. Пользуясь случаем, от души поздравляю вас с этим прекрасным событием в жизни! Расскажите, работа в Raven требует огромной самоотдачи и много времени, как вам удается совмещать личную и профессиональную жизнь?
Спасибо. Работа в Америке от «нашего», образованного человека, занимающегося любимым делом, ничего особенного не требует.

А кем вы видите себя через, допустим, 20 лет? Вот именно в этот самый момент в 2027 году?
Много вариантов, вот, например: дедом. На столе 3D-принтер, в воздухе проекция модели, которую я леплю мысленно.

Большое спасибо за беседу, Максим! Удачи Вам и успехов во всем! СИ

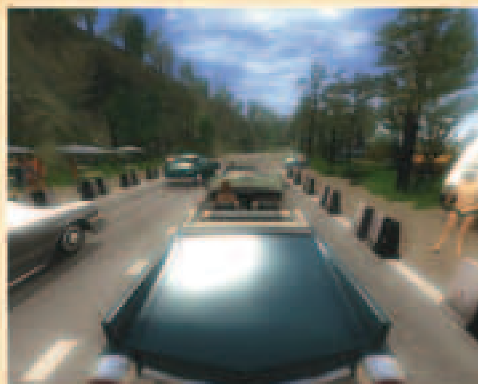
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА



- Солнечные пляжи Черноморских курортов
- Стильные раритетные автомобили
- Веселые загорелые девчонки и море удовольствия!



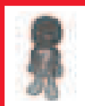












Автор:
Аэронд
aero@starlink.ru

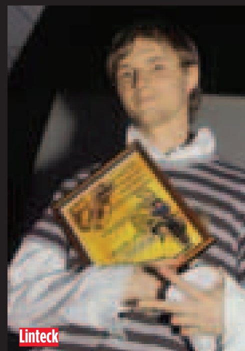
FIGHTING.RU WINTER INVITATIONAL 2007: БИТВЫ ЧЕМПИОНОВ

Консольный киберспорт сейчас на том этапе становления, на каком был компьютерный в конце девяностых. К его развитию «СИ» имеет самое непосредственное отношение: например, Tekken 5 регулярно избирается одной из основных дисциплин весенне-осеннего Кубка «СИ», а постоянные читатели вспомнят, что некогда и Константин Говорун участвовал в соревнованиях по Soul Calibur II. Российские мастера джойпада уже засветились в ESL (Electronic Sports League), а файтеры ездят на разнообразные европейские турниры и вполне достойно там выступают.

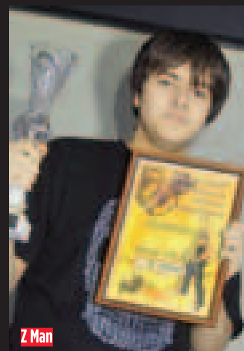
Соответственно растут и отечественные состязания. В начале марта клуб 4Game во второй раз распахнул двери перед поклонниками файтингов из всех стран СНГ. И если в августе прошлого года поводом послужил MFA 2006, самый крупный в Восточной Европе консольный турнир, то в этот раз в Москве проходил Fighting.ru Winter Invitational 2007, закрытый турнир для лучших из лучших. В этом году из множес-



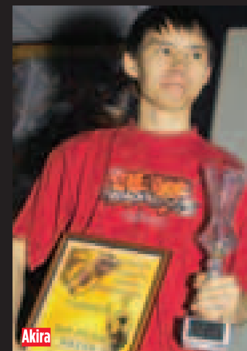
Победители турнира по Guilty Gear XX Slash (слева направо): S.Claus, Goga, Raven.



Linteck



Z Man



Akira







тва дисциплин были выбраны две самые популярные игры в жанрах 2D- и 3D-файтингов: соответственно, Guilty Gear XX Slash и Tekken 5. Напомним, что год назад это были Soul Calibur III и Guilty Gear XX#Reload, но в этот раз обоим пришлось уступить дорогу более сбалансированным собратьям.

Как следует из названия, для участия в FWI 2007 требуется приглашение. Получить его можно несколькими способами: в течение года упорно и успешно выступать на регулярных турнирах или выиграть отборочные, которые в январе и феврале проходили в Санкт-Петербурге, Сургуте, Екатеринбурге, Нижнем Новгороде, Череповце, Минске, Киеве и в самой Москве. Всего до финала добрались сорок восемь игроков (по двадцать четыре на дисциплину), и некоторым ради этого пришлось изрядно потрудиться – так Oleg из Минска, занимавший третье место в белорусском рейтинге, отправился в Киев, чтобы «добрать» необходимые очки.

Но и тем, кто оказался за бортом, предоставили шанс заполучить приглашение: в первый день FWI прошел турнир «последней надежды». Также была организована freeplay зона, где игроки из всех городов общались и мерялись силами в дружественной обстановке.

Второй день открыл мини-турнир по Virtua Fighter 5 на консоли PlayStation 3. После такой «разминки», победителем из которой вышел московский игрок Velone, настало время финалов. Жеребьевка поделила игроков на четыре группы по шесть человек: по итогам соревнований внутри группы двое лучших выходили в плей-офф. Многие зрители ожидали победы москвичей в Tekken и питерцев – в Guilty Gear XX Slash. Но все-таки одержавшие победу фавориты успели изрядно потрепать нервы поклонникам. Akira, прошлогодний победитель почти всех постоянных турниров в Москве, неожиданно проиграл матч в группе малоизвестному игроку за Лея – Aginor'у, и поэтому с трудом вышел в плей-офф на втором месте. На следующем этапе он уже действовал куда увереннее, заставив усомниться в своём превосходстве лишь в полуфинале победителей. И суперфинал, и тройка призеров по Tekken выглядели так же, как и на MFA2006:

1. Akira (Москва)
2. Romer (Норильск)
3. Z Man (Москва)

Второе место Romer'а удивительно, в первую очередь, тем, что регулярных турниров в Норильске не проводится (хотя уже после FWI был анонсирован первый турнир Fighting.ru в Норильске), и партнеров для тренировок у него не так много. A Z Man второй раз подряд весь турнир показывал отличные навыки игры, но так и не одолел Мардука норильчанина.

В перерыве между играми сайт E-ninjas и его ведущий SpaceMan провели церемонию награждения по итогам года. Кроме того, прошел конкурс «кто дольше продержится против отца». В роли отцов выступали опытные московские «теккенщики»: Akira и Linteck. К удивлению многих, победителем (и обладателем mp3-плеера) стал минчанин MitoZ, который выиграл у Linteck'а.

Финалы по Guilty Gear XX Slash оказались куда богаче на сюрпризы, чем бои в Tekken. Многие фавориты не вышли из группы, одержав по одной или по две победы. Главный претендент, питерец Goga, проиграл в полуфинале победителей москвичу S.Claus'у в захватывающем бою «Чипп против Чиппа». Однако в конце концов питерцы отвоевали два места на пьедестале из трех:

1. Goga (Санкт-Петербург)
2. Raven (Санкт-Петербург)
3. S.Claus (Москва)

Так завершился FWI2007, и участники разъехались по домам. Кто-то уезжал тем же вечером, а кто-то остался в Москве еще на несколько дней ради тренировок с другими игроками. Кто-то покидал столицу с радостными мыслями, кто-то с грустными, но всех объединяло желание вернуться в Москву через полгода – на MFA2007. СИ

Степень достоверности в изображении московских улиц пока остается неизвестной. Похоже, таблички на указателях дизайнеры Kaos Studios вырезали из газетных заголовков.

FRONTLINES:

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360, PS3
- ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Kaos Studios
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 60 (PC), до 32 (Xbox 360, PS3)
- ДАТА ВЫХОДА: конец 2007 года
- ОНЛАЙН: www.frontlineswar.com





Автор:
Алексей Дубинский
otboi@mail.ru

В нефтяных месторождениях планеты показалось дно, и последние капли солярки пошли прямиком в баки танков. Прочь лицемерие и демагогию – идет драка за оставшиеся крохи энергоресурсов. Начат грабительский поход НАТО на Восток, ордам западной коалиции противостоят евразийские союзники по «Альянсу Красной Звезды»: Россия, Китай и Казахстан. Альянс видится разработчиками как развитие тенденций, заложенных Договором о коллективной безопасности и Шанхайской организацией сотрудничества. Frontlines: Fuel of War покажет эту случившуюся в 2024 году войну глазами простого солдата оккупационной армии.

Фронтовики будущего

Игрок может перемещаться пешком, на наземной и летающей технике. Так же широко варьируются и боевые возможности – от рукопашной схватки (причем удар наносится в ту часть тела противника, на которую направлен взгляд) до стрелкового вооружения и переносных ракет, от управления беспилотными аппаратами (БПА) до катания на бронетехнике и пилотирования авиации. Неизвестно, введут ли в игру ограничение на топливо: все-таки нефть на планете кончилась, остатки беречь надо. В игре будет задействовано 60 образцов техники и вооружения, разработанных дизайнерами Kaos Studios на основе сегодняшних арсеналов и известных перспективных проектов. Не ждите космических кораблей и бластеров, все железо в Frontlines вполне узнаваемо. Самым смелым дополнением арсеналов сторон стали многочисленные летающие и наземные БПА разных типов. Впрочем, не


В игре нет сцен на скриптах, поэтому истинный смысл происходящего известен лишь самому солдату. Победный танец? Боевая магия?

История Kaos Studios – живой пример воплощения американской мечты. Еще в 2002 году эта группа громко заявила о себе, выпустив ставший мегапопулярным мод Desert Combat к Battlefield 1942, который был скачан более трех миллионов раз! Разработчиков, тогда называвшихся Trauma Studios, заметили и позвали в DICE, где они работали над Battlefield 2, превратившись в DICE New York. Затем DICE была поглощена Electronic Arts, чье руководство решило перевести сотрудников DICE New York в Стокгольм. Оценив перспективы, те, не мешкая, уволились и нашли нового покровителя в лице компании THQ, заинтересовав ее идеями следующего сетевого шутера. Так появилась Kaos Studios и ее дебютная разработка Frontlines. Фэны, ставшие профессионалами, знают, что должно быть в игре, и уже доказали, что умеют воплощать мечты в программном коде. Если внимательно посмотреть на Frontlines, становится ясно, что никаких радикально новых идей в ней нет, лишь компиляция интересных решений из других игр, но именно тех решений, которые нравятся игрокам. Не забыто и моддерское прошлое – к игре будет прилагаться мощный редактор, позволяющий создавать новые одиночные и многопользовательские уровни, образцы техники и вооружения, изменять интерфейс и т.д.

Фрэнк ДеЛайз (Frank DeLise), глава Kaos Studios:

«Каждая карта – это открытое пространство с набором нелинейных целей, формирующих линию фронта. После выполнения боевой задачи фронт сдвигается, как и в настоящей войне. Так что игрок может выдумывать различные стратегии и пробовать разные подходы, а не тупо бежать вперед, умирать, снова бежать, снова умирать и так до посинения. Вместо этого вы понемногу ломаете оборону, продвигаясь вперед в течение всей битвы».

Джо Халпер (Joe Halper), продюсер Frontlines:

«Наш одиночный режим весьма кинематографичен. Мы соединили нелинейность Battlefield с динамикой Call of Duty. Игровая механика Frontlines предусматривает, что противоборствующие стороны столкнутся в нескольких узловых точках на крупных открытых полях сражений. Неважно, по сети вы играете или в одиночку, – вы всегда будете в гуще схватки».


Захватив Капотню, англоамериканцы смогут залить в баки горючее и двинуть технику на Кремль.

ОНИ ИГРАЛИ ЗА РОДИНУ

: FUEL OF WAR

стоит опасаться вырождения игры в схватки радиоуправляемых роботов – Frontlines предусматривает вполне адекватные средства борьбы с БПА, и для солдата с автоматом на фронте всегда найдется дело.
Знакомая по играм сериалов Battlefield и Battlefront система классов изменилась и обзавелась дополнениями. Прежде всего, появилось разделение на классы и роли. Класс определяет, какое вооружение предоставляется игроку при старте, а роль – какие навыки он при этом получает. 6 классов и 4 роли в общей сложности дают 24 возможных комбинации, так что каждый найдет себе персонажа по душе, будь то добрый доктор, который избавляет раненных от страданий дробовиком, или снайпер, издалека управляющий летающими роботами-убийцами. Вторым новшеством стал профессиональный рост мастерства в рамках выбранной роли внутри каждой миссии. Чем чаще и успешнее боец пользуется данными ему навыками, тем быстрее он переходит на новый уровень. Всего уровней три, и на каждом открываются новые возможности и умения. Стоит отметить, что статистика не сохраняется и каждую новую миссию игрок начинает на самом низком уровне. Это сделано для

ЗА:
- Продуманный набор классов и ролей, а также обилие дистанционно-управляемой техники обещают тактически интересные сражения.
- Концепция линии фронта превращает бессмысленную бойню в сюжетное прохождение.
- Полнокровный сингл не даст заскучать даже при обрыве кабеля.

ПРОТИВ:
- Множество нововведений пока не проверены с точки зрения игрового баланса.
- Ограниченность базового набора техники и вооружений, только одна кампания в сингл-режиме.

Хит?!


Направленный умелой рукой БПА поднимет снайпера на воздух. Не очень высоко, так что штатный парашют снайперу в любом случае уже не понадобится.


Надеюсь, на танках удастся поиграть не только в 300 спартанцев, но и в македонскую фалангу.

сбалансированности сетевой игры и для поощрения постоянного использования навыков.

Перемены на финско-китайском фронте

Механизм игры завязан на существовании линии фронта, которая разделяет территории противоборствующих сторон и движется по мере захвата узловых точек на карте либо выполнения различных заданий по уничтожению объектов, разведке, угону вражеской техники и т. п. Чем большую территорию контролирует сторона, тем больше у нее возможностей и ресурсов. Площадь карты может достигать 15 квадратных километров – пусть и не 400, как в Armed Assault, но заметный шаг вперед по сравнению с сериалом Battlefield. Потеряться не дадут: поскольку сдвинуть линию фронта удастся, лишь сломив оборону противника сообща, игроки не разбредаются по карте в поисках сольных приключений и подвигов. Как только линия фронта сдвигается, выдаются новые задания, и бои вспыхивают снова, до окончательной победы одной из сторон.

Карты предполагаются трех основных типов: городские для уличных боев, промзоны, на которых уже есть, где проехать технике, и открытые пустынные пространства на радость танкистам и авиаторам.

Фронтовое братство

Командные действия станут ключом к победе. Без переброски большинства сил на основное направление не стоит и мечтать о прорыве вражеской обороны или, наоборот, о защите позиций. Коллективизм поощряется и иными способами. Например, члены экипажа боевых машин могут указывать друг другу цели и использовать оборонительное вооружение, сбивая вражеские ракеты и БПА. Так, танк с двумя игрока-

Классы в игре:

- Пехотинец
Стандартный и самый удобный для начинающего класс, вооружен автоматом, гранатометом, пистолетом и гранатами.

- Спецназовец
Благодаря бесшумному оружию и дымовым гранатам способен незаметно проникать в тыл противника и уничтожать что-нибудь важное.

- Снайпер
Помимо снайперской винтовки вооружен реагирующими на движение минами, так что безнаказанно подобраться к нему незаметно со спины уже не удастся. А благодаря входящему в комплект снаряжения парашюту снайпер может очень быстро покинуть ставшую слишком горячей огневую точку на верхних этажах.

- Оператор ПТУР
Вооружен наплечной пусковой установкой противотанковых управляемых ракет с двумя режимами стрельбы: либо навскидку прямой наводкой, либо, если есть целеуказание с беспилотника, из-за угла или поверх домов, предоставив ракете самой навестись на обозначенную цель. В комплект также входят мины.

- Штурмовик
Этому парню дали помповый дробовик, и он счастлив. Разве что не хватает дуршлага с красной лампочкой внутри вместо лазерного прицела. Незаменим при штурме зданий.

- Пулеметчик
Гордый обладатель атлетической фигуры и тяжелого ручного пулемета.

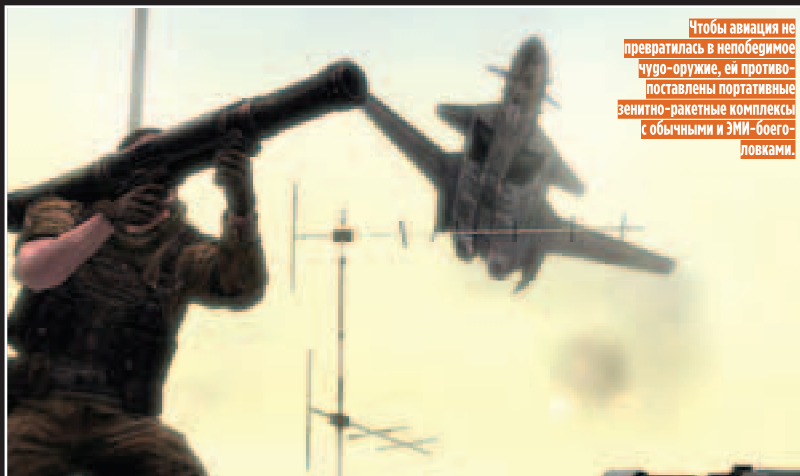
Роли в игре:

- Оператор БПА
На первом уровне ведет разведку с помощью маленького радиоуправляемого вертолета, который при случае можно направить на вражеского солдата или взорвать внутри бункера, как гранату. Такой летающий разведчик очень удобен для обнаружения и уничтожения маскирующихся снайперов. На втором уровне американскому оператору вручают штурмовую гусеничную танкетку с пулеметом, который на третьем уровне заменяется сразу четырьмя минометами. Краснозвездный боец второго уровня тоже спускается с небес на землю и управляет резвой машинкой, начиненной взрывчаткой. Машинка безбоязненно прыгает по ямам и легко догоняет вражеские танки, под которыми и взрывается. На третьем уровне возвращается вертолет, но уже серьезно вооруженный ракетами.

- Инженерная поддержка
Если вам всегда хотелось поиграть за сварщика, первый уровень этой роли как раз для вас. Инженер чинит поврежденную технику, а заодно лечит раненых товарищей (неужели к 2024 году личный состав будут набирать из андроидов?). Можно стать врачом-вредителем, незаметно подбираясь к солдатам противника и с помощью верного шприца устраивая им передоз адреналина с последующим инфарктом. На втором уровне западный инженер обучается строить минометные позиции, а русско-китайский – вооруженную пулеметами и ракетами автоматическую установку, способную бороться с пехотой, бронетехникой и БПА. На третьем уровне инженеру коалиции открывается возможность построить стационарную электромагнитную противотанковую пушку, а нашему специалисту – многоствольный пулемет с чудовищной скорострельностью.

- Воздушная поддержка
Поддержку с воздуха обеспечивает не пилот, а наводчик из наземных войск. Для западной коалиции уровни растут следующим образом: на первом предоставляется возможность единичного прицельного бомбового удара с беспилотника по укрытию или танку противника. На втором в обозначенный прицельным маркером район падает кассетная бомба, которая разбрасывает множество маленьких противопехотных бомбочек по всей его площади. На третьем наводчик готов поливать снарядами любую горячую точку с помощью самолета Osprey.
Красные соколы на первом уровне бросают бомбу, аналогичную западной. На втором уровне на головы врага падает огромная крупнокалиберная фугаска, ну а на третьем дело доходит до термобарического боеприпаса объемного взрыва (часто ошибочно именуемого «вакуумной бомбой»).

- Радиоэлектронная борьба (РЭБ)
Специалисты РЭБ по обе стороны линии фронта делают одно и то же. Их цель – помешать противнику воспользоваться чем-либо сложнее карманного фонарика. Боец первого уровня швыряет генерирующие электромагнитный импульс гранаты, способные вырубить танк или наземный БПА. На втором уровне вместо гранат используются ракеты, так что при везении можно сбить вертолет. Третий уровень вооружен ужасающей стационарной установкой, вырубающей все электричество в окружающем квартале. Одно нажатие кнопки – и вот уже самолеты сыплются с неба, танки замирают без движения, а БПА превращаются в сломанные игрушки.


Чтобы авиация не превратилась в непобедимое чудо-оружие, ей противопоставлены портативные зенитно-ракетные комплексы с обычными и ЭМИ-боеголовками.


Захват позиций зенитных ракет позволит применить авиацию и далеко отбросить противника.

ми внутри становится гораздо эффективнее и живучее машины, которой управляет даже самый ловкий одиночка. Если под броней оказались представители разных взводов, им автоматически предоставляется общий канал голосовой связи.
Благодаря использованию движка Unreal 3, разработка ведется сразу для PC и консолей нового поколения. Версии для приставок поддерживают до 32 игроков на одной карте, на PC максимальное количество возрастает до 60. В Kaos Studios подумывают и о кроссплатформенном мультиплеере (Windows Live) для владельцев PC и Xbox 360. Отличная возможность перенести войну платформ из словесной формы в виртуальнобоевую!

Второй фронт

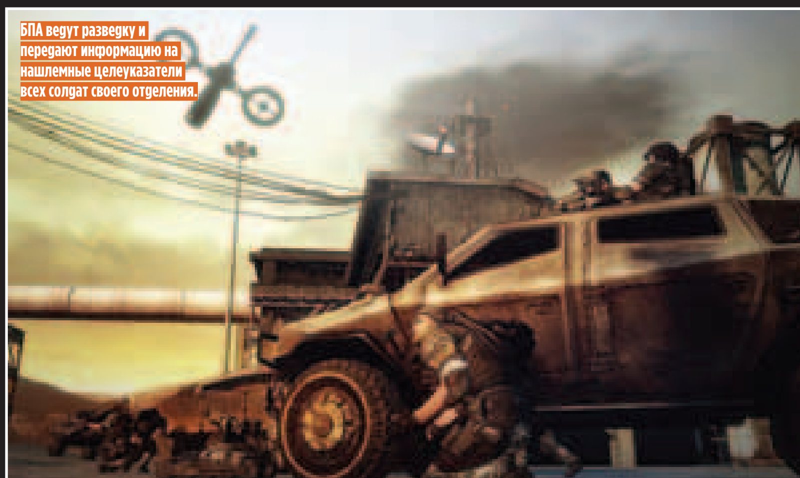
Но не сетью единой жив проект. Разработчики с самого начала во всех интервью клялись и божились, что прикладывают максимум усилий для создания полнокровного одиночного режима с захватывающим сюжетом, умными противниками и интересным прохождением. Сразу же отказались от надоевшего принципа «сюжетные рельсы, обвешанные скриптами». Сингл в Frontlines основан на свободном выполнении заданий. В случае успеха линия фронта сдвигается вперед, и игроку выдаются новые миссии. Взрывать мосты и захватывать бункеры предлагается в любом порядке, нет ограничений и по выбору оружия или маршрута. «Правильного» прохождения также не предусмотрено – убитый игрок не начинает все заново, а возрождается на «своей» территории в нужном классе и роли. Соответственно, отсутствуют заскриптованные сценки: противники действуют на основе выданных им правил и библиотек движений исходя из имеющейся информации об







Кусты и трава не защитят от пуль, но спрячут от глаз противника.



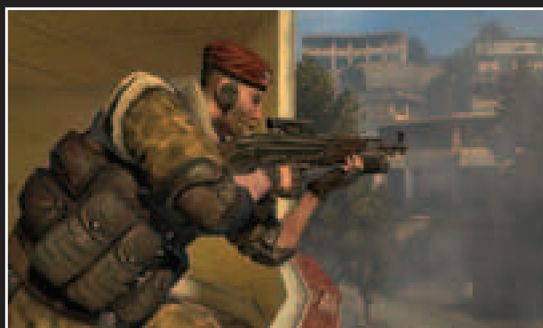
БПА ведут разведку и передают информацию на нашлемные целеуказатели всех солдат своего отделения.



Второй член экипажа значительно повышает шансы машины на выживание.

Фрэнк ДеЛайз (Frank DeLise), глава Kaos Studios:

«Было бы здорово устроить онлайновое сражение между владельцами версий для PC и 360. Но мы пока не решили, стоит ли включать такую возможность в окончательный вариант Frontlines, потому что консольным геймерам будет играть на руку автоприцел».



обстановке. Поэтому не стоит ждать, что вражеский солдат будет всегда бегать по одному маршруту и прятаться за один и тот же ящик. Куда захочет, туда и спрячется. В отличие от Call of Duty, враги не телепортируются в узловые точки из подпространства, и раз зачищенное здание останется свободным, если только туда не ворвутся новые супостаты с соседних улиц. А они обязательно так и сделают, ведь жизнь вовсе не замирает вместе с бездействующим игроком. Наоборот – его начнут искать, окружая и прочесывая тот район, где он был замечен в последний раз. Ведомые компьютером напарники точно так же самостоятельны, обеспечивают огневую поддержку и помогают обнаружить противника, а в минуты передышки травят байки и меряются татуировками. Почему-то в Kaos решили, что расстреливать врагов сквозь тонкие стены в мультиплеере нечестно, зато в сингле возможность активно разносить в пух и прах окружающую действительность доведена до совершенства. За пустой железной бочкой не удастся спрятаться от пулеметной очереди, а тяжелое вооружение и танки существенно изменят городской пейзаж. Ну а самым мощным средством сглаживания ландшафта станет тактическое ядерное оружие. Да, давненько ОМУ не появлялось в играх, тем более в шутерах! К сожалению, кампания в сингле всего одна, за войска западной коалиции. Сюжет берет начало на солнечных берегах Каспийского моря и завершается в руинах Москвы, что не вызывает никакого энтузиазма. Благо, Fuel of War станет лишь первой игрой в серии Frontlines, и можно рассчитывать на кампанию за Союз Красной Звезды и новые театры военных действий. Покатаемся на Т-98 по нефтяным полям Техаса? СИ















ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР: role-playing.action-RPG

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Focus Home Interactive

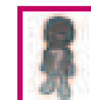
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»

РАЗРАБОТЧИК: Cyanide Studio

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ДАТА ВЫХОДА: лето 2007 года

ОНЛАЙН: http://www.loki-game.com





Автор:
Александр Куляев
stark.eddard@crpg.ru

1 Вот это я понимаю – БОЛЬШОЙ монстр. Кстати, обратите внимание на освещение интерфейсной панели.

2 Взгляд сквозь листву. Возможно и такое.

3 В демоверсии присутствует встроенный бестиарий, где можно посмотреть описание любого монстра. Оставят ли его в финальной версии?

4 Не Серафима из Sacred 2, конечно, но где-то рядом.

5 Если наш викинг разбежится, его уже не остановить.

LOKI

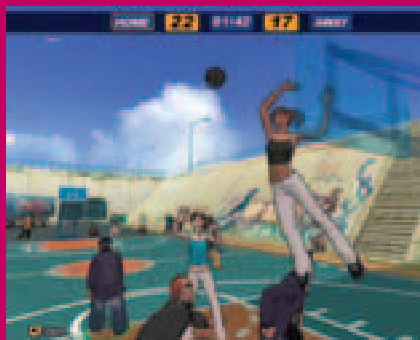
МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ РАЗНЫХ НАРОДОВ ОЖИВАЮТ НА ЭКРАНЕ И ПОПАДАЮТ ПОД РАЗДАЧУ.

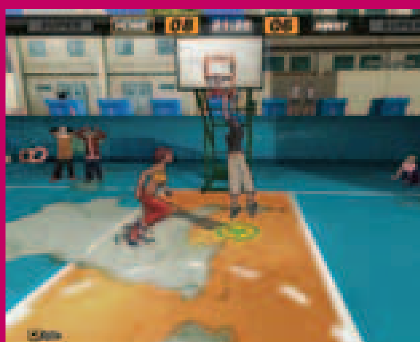
Из года в год все забавнее наблюдать за своеобразным соревнованием ведущих игровых компаний, проходящим под лозунгом «свергнем Diablo II с трона жанра action/RPG». До сих пор не свергли. Амбициозный проект французских разработчиков из Cyanide Studio под названием Loki – очередная попытка совершить невозможное.

Устав от традиционной сюжетной схемы «борьба добра со злом в фэнтезийном стиле», разработчики выдумали «борьбу добра со злом в мифологическо-фэнтезийном стиле». Изменения, прямо скажем, не революционные, но какая-никакая смена архетипов – тоже неплохо, как прекрасно доказала Titan Quest. В этот раз в роли зачинщика апокалипсиса выступает египетский бог Сет. Он сообразил объединиться со злобными божествами из других пантеонов. Противостоять или помогать этому союзу будут четверо героев, каждый с историей, мотивацией, уникальными способностями и стилем игры. Могучий воин-северянин, отважная греческая лучница, многоопытный египетский маг и полуобнаженная ацтекская шаманка. Тот ещё коктейль. Несложно догадаться, что выбор определённого персонажа – это выбор класса протагониста и, соответственно, игрового стиля. Вдобавок серьезно разнятся и начальные эпизоды игры. Так, игрок, выбравший громадного качка-викинга, обнаруживает себя на холодной заснеженной тропе. Оружия нет, из одежды только набедренная повязка, а до родной деревни ещё идти и идти. Справившись со встречными лесными хищниками и, наконец, добравшись до родового селения, сразу попадаем в заварушку, устроенную жрецами Сета, овладевшими искусством перемещения. Выбрав египетского чародея, мы оказываемся в числе нападающих жрецов. Сюжетные линии героев переплетаются самым причудливым образом, создавая в итоге целостную картину происходящего. Для пущей остроты разработчики начинили игру целым сонмом легендарных персонажей, начиная с горгоны Медузы и заканчивая жутким волком Фенриром. Причём подобные «боссы» отличаются гигантскими размерами и недюжинной силой.

В играх подобного жанра ролевая система не содержит особых сюрпризов. Сила, ловкость, интеллект, живучесть, энергия. Стандартный набор. Также разработчики прикрутили систему навыков, разбитых на три группы, каждая из которых посвящена определенному божеству. Что характерно, набор опыта для повышения уровня и для получения очков умений идет отдельно. Хотя сами навыки не представляют собой ничего особенного: особые умения, боевые приёмы, заклинания, пассивные навыки. Правда, радует возможность выбирать, каким и скольким богам поклоняться. И стоит ли вообще это делать – не лучше ли направить весь получаемый опыт на развитие персонажа. Здесь каждый выбирает по себе. Отдельно хочется отметить возможность самостоятельно ковать оружие и улучшать имеющееся.

Картинка местами сочная и яркая, хотя о приличном дизайне местностей говорить не приходится. Что поделать, такова цена случайно создаваемых карт. Анимация со спецэффектами тоже так себе. Все бы ничего, да на фоне лощеного Titan Quest творение французских мастеров смотрится блекло. Удастся ли компенсировать проигрыш по технике артистизмом? Пока под большим вопросом, но потенциал у проекта есть. СИ

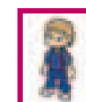






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
sports.traditional.basketball.arcade
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Vivendi Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
JC
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 10
ДАТА ВЫХОДА:
20 марта 2007
ОНЛАЙН:
http://freestyle.sierraonline.com



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru





1 Ускорение в действии. Хотя зачем ускоряться при игре на половине площадки – не совсем понятно.

2 Уличный баскетболист без «труб», кроссовок и олимпийки – не уличный баскетболист, а ерунда какая-то!



FREESTYLE STREET BASKETBALL

РАНО ИЛИ ПОЗДНО КТО-ТО ДОЛЖЕН БЫЛ ВЫПУСТИТЬ КОММЕРЧЕСКИЙ ОНЛАЙНОВЫЙ БАСКЕТБОЛ. ПЕРВЫМ ДО ЭТОГО ДОДУМАЛАСЬ КОРЕЙСКАЯ СТУДИЯ JC.

Сколотить из спортивной игры огромную компанию на манер тех, в которых все мы выросли, гоняя мяч во дворе, предпринимались давно. Романтику совместных дружеских игр пытались оцифровать и малокалиберные студии, выпуская простенькие игры, и монстры вроде EA, вводя в такие симуляторы, как FIFA, многопользовательские интернет-режимы. Но все это не то: партнеры по игре незнакомы, командный дух подменен желанием извлечь личную выгоду. В игре же от JC Entertainment есть и общедоступность (не надо каждый месяц вносить плату, а системные требования просто смехотворны), и интересная идея, которая заключается в развитии способностей спортсмена и возможности создания команды-клана.

По замыслу FreeStyle Street Basketball больше тяготеет к NBA Street или NBA Jam: она весела, искрометна и проста. В ней не будет ни тактической заумки, ни жесткой зависимости точности, силы удара и других характеристик к умениям спортсмена. Частично прокачка повлияет на то, сколько раз из десяти персонаж забросит трехочковый, или как часто он сможет совершать стремительные проходы без особой затраты энергии, но в большей степени успех будет зависеть от умений игрока. Система развития персонажа в FreeStyle Street Basketball присутствует, но дана она намеком: главное, как игрок управляется с мышкой и клавиатурой, а все остальное – дело техники. Кстати, об управлении. FreeStyle Street Basketball будет работать исключительно с клавиатурой. Все, что потребуется для управления, – это стрелки и четыре кнопки WASD. Прямо как в каком-нибудь серьезном футбольном симуляторе.

Графика FreeStyle Street Basketball, благодаря технологии cel-shading, напоминает о XIII и Stoked Rider. Что может быть интересней сочетания несочетаемого – традиционно серьезного спорта, симулировать который все привыкли по-взрослому и обстоятельно, и небрежной анимации? Вспомните хотя бы Sensible Soccer, какое развлекательно-расслабляющее воздействие когда-то произвела эта игра. Она ненадолго вернула всех в ярко-красочное восьмибитное детство, из которого нас так упорно вытягивали FIFA, NBA и NHL. Теперь то же самое намеревается сделать FreeStyle Street Basketball, причем с межконтинентальным размахом.

Играть предстоит по-крупному, и с тысячами таких же пользователей, как вы. Все начнется с малого, а закончится... Зависит от вас и ваших партнеров по команде. Сначала придется создать облик баскетболиста, выбрать имя, лицо, прическу, рост, вес, татуировки. Затем – распределить очки техники (основные и три дополнительных, создающих перевес в сторону какого-либо одного умения). Завершающий предыгровой этап – выбор режима и создание команды. Если вы предпочтете сражаться один на один, то и тусоваться будете в отдельном турнире, если выберете себе одного или двух партнеров – дорога вам в сообщество команд, или, как они называются во FreeStyle Street Basketball, кланов. Кланы ошиваются по площадкам, ищут соперников на свою голову, а на выигранные очки покупают в магазине более крутую экипировку. И если через какое-то время после выхода FreeStyle Street Basketball вы услышите где-нибудь «Выходи в инет, поиграем!», не удивляйтесь: детство вернулось, двор и инет, благодаря FSB, – теперь почти что одно и то же. Ждите подробного обзора. СИ

1С: АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

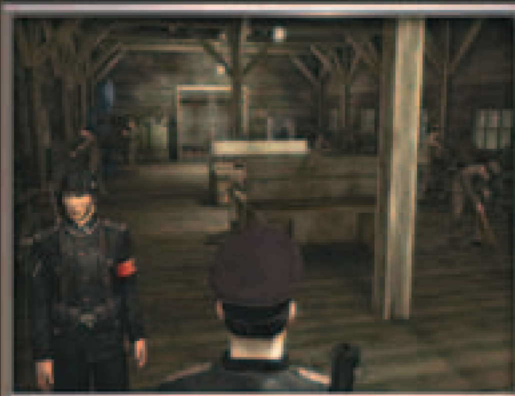
Встречайте новую игру в жанре stealth-action

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

"В одиночку ты не выиграешь войну, но поможешь приблизить победу".

- 10 уникальных заданий созданы на основе воспоминаний участников событий.
- Использование разной униформы, управляемая техника и реалистичная система передачи сведений между врагами позволяет решать каждое задание множеством способов.
- Уникальная возможность принять участие в сов.секретных операциях 4-го управления ГУКР "СМЕРШ" против Союзников.

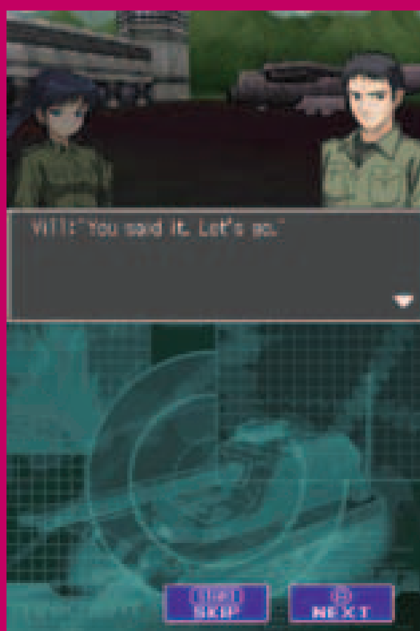




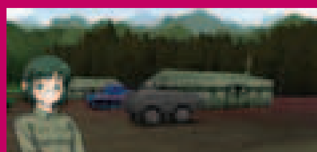


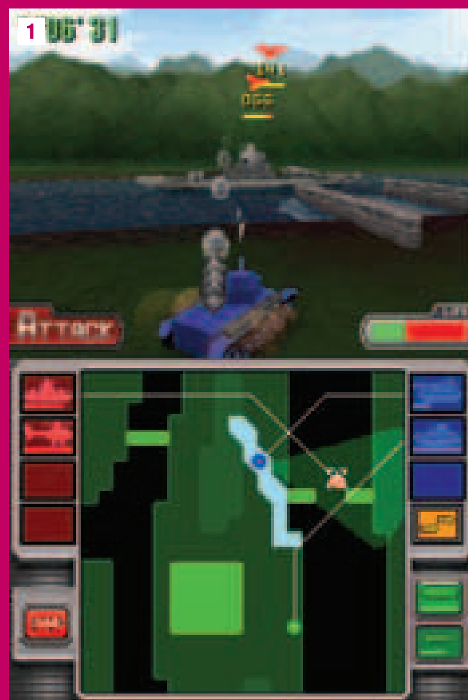
HAGGARD games











ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** shooter.third-person.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** O3 Entertainment
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «ND Видеоигры»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Milestone
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ДАТА ВЫХОДА:** май 2007 года (США)
- **ОНЛАЙН:** http://tankbeat.o3ent.com/index.html



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

1 Помимо наземных целей, встретятся еще и морские. От первых они отличаются тем, что не могут пуститься вдогонку за позорно бежавшим игроком.

2 Зимой и летом – разным цветом! В данном случае, зимой наш танк замерзает и становится синим. Такой окрас помогает сливаться с природой.

TANK BEAT

ПЯТИМИНУТНЫЙ «ЖЕЛЕЗНЫЙ КАПУТ» ПРИДЕТ НА DS ЭТОЙ ВЕСНОЙ. ГОТОВЬТЕ СТИЛУСЫ, ГОСПОДА ТАНКИСТЫ!

Наверняка в детстве каждый из нас ломал голову: зачем в одном танке так много людей и как они узнают, куда стрелять? Игрушечные танки с мигающими лампочками, равно как и большие сборные модели, не давали ответа. Но теперь-то мы знаем: «вместе – чтобы веселее». Как? С помощью двух экранов.

Опасение, что полностью трехмерные игры на DS в девяти случаях из десяти обречены на провал, не беспочвенно. Там, где не спасает дизайн, не хватает уже фантазии создателей – и проект порой загибается. А вот Tank Beat выкрутилась так ловко и просто, как никто ранее: превратила постепенно надоедающий геймплей в озорную пятиминутку.

Танк пластмассовой игрушкой разъезжает по верхнему экрану, как автомобиль по гладкому асфальту. Вокруг него на монотонную размытую текстуру наклеены прямоугольники, играющие роль баз, домов и штаб-квартир, небольшие стреляющие квадратики, то есть юниты противника, и иногда гражданские транспортные средства. Последние предстоит рьяно защищать, даже если на то не поступало особых распоряжений руководства.

Стандартная схема управления была захоронена в тайных архивах разработчиков: никаких больше крестовин и шифтов для контроля над камерой. Все, что нужно танкисту, – это стилус и умение работать с двумя экранами одновременно. По большей части все же с нижним: несмотря на его схематичность, именно он отвечает за все совершаемые игроком действия. Палочкой-выручалочкой рисуем маршрут передвижения подконтрольного танка, а зажав «L», осматриваемся по сторонам, выбираем подходящую цель и ловко стучим по ней все тем же пластиковым карандашиком. Если наводки верны и снаряд полетел в правильном направлении, камера сделает ненужный облет и покажет взрыв. Вот и все веселье.

Разумеется, противник не будет считать ворон в ожидании гибели и постарается взять если не умением, то числом. Когда же неприятель осознает тщетность попыток противостоять справедливости, капитализму и анимешным девочкам, в ход пойдут подлые уловки. Скажем, вместо того чтобы нападать на могучего героя, он попытается уничтожить прикрывающие его войска. Или расстрелять важный грузовик с боеприпасами, лекарствами или еще чем жизненно необходимым.

Само собой, под разные типы миссий будут предоставлены различные танки, отличающиеся не столько маневренностью (любая машина смерти здесь не ездит, а скользит по ландшафту), сколько огневой мощью и скорострельностью. Последний параметр обещает стать особенно важным, ведь именно от него зависит, сколько стуков стилусом по боевой карте превратится в выстрелы.

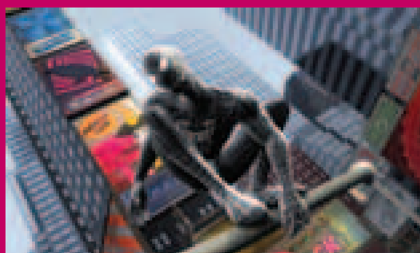
Напоследок, создатели рекомендуют обратить внимание на поддержку сетевой игры через сервис Nintendo Wi-Fi Connection. Мультиплеер рассчитан на четырех игроков, где каждый участник командует не одним танком, а целым взводом. Единственное условие: ни одно сражение не должно длиться дольше пяти минут. Этого времени достаточно для поездки в метро или ожидания в очереди на приеме у врача. Остальное – для сингла. Что-то подсказывает, что его вообще прикручивают «для галочки»... СИ



Дежавю

Коллектив паукопоклонников из числа редакторов «СИ» выражает горячую надежду, что в стремлении похвастаться GTA-шной свободой разработчики не забыли о печальной участи Superman Returns: The Videogame. Ведь и там все начиналось с таких же обещаний, а чем кончилось? Благо есть на кого равняться: позапрошлогодняя Ultimate Spider-Man всем хороша – и большой город на месте, и противники достойные, и свобода изо всех щелей зыркает, и даже Венома поднесли на блюдечке. И ведь в авторах числятся все те же удальцы из Treyarch, да не покинет их светлые головы Великая Игровая Муза!





SPIDER-MAN 3

ТРЕТЬЕ ЯВЛЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА-В-ТРИКО.

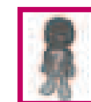






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Xbox 360, Wii, PlayStation 2, Playstation 3, PC
ЖАНР: action-adventure.freeplay
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Treyarch (Xbox 360, PS3); Vicarious Visions (Wii, PS2); Beenox Studios (PC)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 4 мая 2007 года (США)
ОНЛАЙН: www.sm3thegame.com



Автор: Андрей Загудаев
zizu-rb@yandex.ru

1 Уж сколько мы надавали тумаков всевозможной шантрапе, а все им мало…

2 Чем именно Темному Пауку не угодило такси, мы пока не знаем. Но уже предвкушаем тот день, когда сможем это выяснить!

Количество снятых по мотивам комиксов фильмов с каждым годом все увеличивается. Посудите сами: еще совсем недавно мы рвались в ближайший кинотеатр, чтобы поглазеть на Еву Мендес в «Призрачном гонщике», а когда вы будете читать эти строки, многие уже оценят новые приключения четырех отважных черепашек, хрустя попкорном перед широким экраном. Но главное комикс-кинособытие года все же выход заключительного фильма трилогии о фотокорреспонденте Питере Паркере, который после судьбоносного укуса лабораторного паучка превратился в грозу преступности Нью-Йорка, супергероя в красно-синем трико.
Сюжет официальной игры почти полностью повторяет события одноименного фильма. В центре истории – бывший друг Питера, Гарри, сын убитого Человеком-пауком (см. фильм первый) именитого ученого Нормана Спенсера, известного под кличкой «Зеленый Гоблин». Гарри наконец-то нашел костюм и технические диковины предка, и теперь его цель – во что бы то ни стало отомстить Паркеру за погубленного отца, за отбитую невесту и, как водится, просто из вредности.
Но бог с ним, со злодеем. Облачайтесь в паучий костюм, выход для героя! Весь Нью-Йорк как на ладони: игрок волен носиться по «Большому яблоку» куда захочет. Таким подходом к геймплею Spider-Man 3 напоминает пресловутую Grand Theft Auto, только если в детище от Rockstar мы сеяли хаос на улицах города, то тут все наоборот: придется наводить порядок. И ведь не одним только Гарри жив бандитский мир мегаполиса. Нью-Йорк разделен на районы, в каждом из которых «работает» своя мафиозная группировка. Наша задача – не допустить разгула преступности. Придется паутиной и кулаками вычищать улицы города от полчищ противников, алчущих легкой наживы. Но паучьи силы не единственное ваше подспорье. Разработчики расщедрились на так называемый «индикатор преступлений». Ни минуты покоя! Стоит на минутку присесть отдохнуть, как двужильный компьютер тут же примется вещать о беспорядках за углом и недовольстве граждан, то и дело обижаемых всякой бандитской сволочью. Зазеваешься – получишь Game Over.
Но что нам людишки, пусть и вредные? Главное – не позабыли разработчики о колоритных боссах, в схватках с которыми придется использовать весь смертоносный арсенал Паука. И ведь чему его только не научили! Любите драться по-простому, кулаками? Пожалуйста! Но лучше геройски оттолкнуться от ближайшей стены и в зрелищном прыжке проучить сразу нескольких хулиганов! И не забудьте о паутине: швыряйте ящики и бочки, приклеивайте противников к стенам, вплетайте липучку в комбо… Обещают много всего.
Но самое-самое лакомство – возможность поиграть за «темную личность» Паука. Только представьте: вы будто управляете совершенно разными героями. Ведь отличия от привычного нам Человека-паука налицо: Темный Паук намного сильнее, владеет иными приемами, да и угольно-чёрный костюм многим куда как больше по душе.
И лучше всего это будет выглядеть, конечно, на Xbox 360 и PlayStation 3: версия студии Treyarch является «основной». Повторяется история со Spider-Man 2, когда проект для домашних консолей уходящего поколения был существенно интересней всех остальных, включая PC. Любопытно, как встанут звезды на этот раз? СИ

1С Ассоциация магазинов Мультимедиа

Sid Meier's Railroads!™







ЧТО ЗНАЕМ?
Новая часть популярного сериала о самолетах-истребителях, ранее выходившего исключительно на консолях Sony, анонсирована для Xbox 360.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Большого шага вперед по сравнению с предыдущей частью – надо ведь показать, на что способно новое поколение!

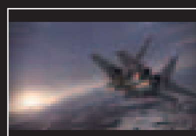


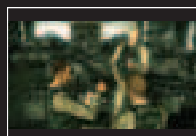


Ace Combat 6: Fires of Liberation

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА: В 2007 ГОДУ













ЧТО ЗНАЕМ?
Построенная с нуля на движке Neon (собственная разработка Codemasters) новая часть сериала имени Колина МакРэя.

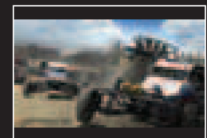
ЧЕГО ЖДЕМ?
Того, что улучшенные графика и физика окажутся не единственными достоинствами DIRT.

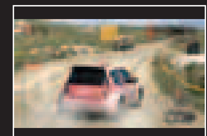


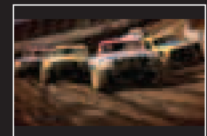
Colin McRae: DIRT

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 PC PS3 | КОГДА: В ИЮНЕ 2007 ГОДА











ЧТО ЗНАЕМ?
Первое дополнение к Medieval 2: Total War, в лучших традициях сериала, готовит немало приятных и востребованных новшеств. Главная стратегия 2006 года станет еще лучше.

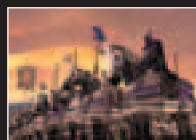
ЧЕГО ЖДЕМ?
Четырех новых кампаний: завоевания Америки, Крестовых походов, Тевтонских войн и объединения Британии. 13 новых фракций, возможности управления подкреплениями, фортов со рвами, «героев» с особыми боевыми умениями и режима hotseat.

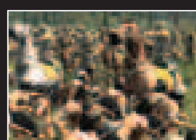


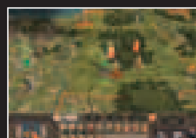


Medieval II: Total War – Kingdoms

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: ОСЕНЬЮ 2007 ГОДА















ЧТО ЗНАЕМ?
Продолжение именитого гоночного сериала.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Достойного репутации предыдущих PGR преемника.

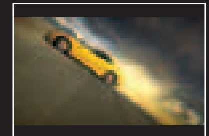


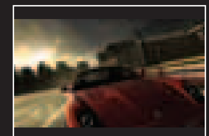
Project Gotham Racing 4

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО













ЧТО ЗНАЕМ?
Собравшись в Европу, корейская MMORPG Granado Espada лишилась бессмысленного, но звучного названия, напоминавшего об Испании, конкистадорах и красотках в мантильях, зато сохранила бесподобную графику и потакает тем геймерам, которые обожают играть за нескольких персонажей. Ведь нам предложат управлять не храбрецом-одиночкой, а сразу тремя героями – настоящей семьей колонизаторов!

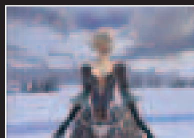
ЧЕГО ЖДЕМ?
Что игра привлечет не только рыцарями в рюшечках и дамами в викторианских костюмах.

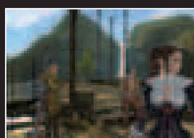


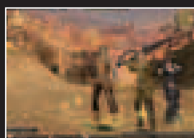


Sword of the New World

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: В III КВАРТАЛЕ 2007 ГОДА











ЧТО ЗНАЕМ?

Первое полноценное дополнение (а не набор мелких примочек) к Oblivion, PC-версия которого продается на дисках, а консольная скачивается через Xbox Live.

ЧЕГО ЖДЕМ?

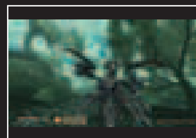
Нового измерения – вотчины даэдрического Принца Безумия Шеогората, которому грозит уничтожение. А с ним и дюжины новых существ, вороха новых предметов, заклинаний и ингредиентов.

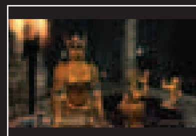


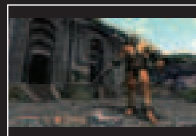


The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

ПЛАТФОРМА: PC, X360 | КОГДА: УЖЕ В ПРОДАЖЕ









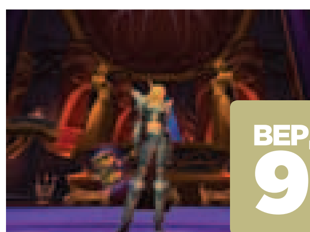
Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

World of Warcraft: The Burning Crusade

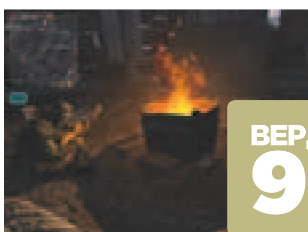


ВЕРДИКТ 9.5

Думаете, S.T.A.L.K.E.R. – самая ожидаемая PC-игра 2007 года? Как бы не так! Она уже с нами. Почти два с половиной миллиона проданных копий за первые сутки – новый рекорд для платформы, и очередной – для Blizzard. Первое же дополнение – и такой успех.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.MMO.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



ВЕРДИКТ 9.0

История творится здесь и сейчас, на наших глазах. В это сложно поверить, но Долгожданная все-таки вышла. Еще сложнее поверить, что игра оказалась почти такой, какой мы ее представляли эти долгие годы – захватывающей, красивой и с полной свободой действий.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first.person.freeplay
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World

Medieval 2: Total War



ВЕРДИКТ 9.5

Полноценная экономическая модель, десятки городов, 20 наций, возможность сделать из России всемирную империю. Лучшая стратегия 2006 года и еще на пару лет вперед, до выхода новой части Total War. Пока выходят подобные проекты, PC никогда не умрет как игровая платформа.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	PC	shooter.first-person.freeplay	Александр Трифонов	№06(231)
2	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
3	Medieval 2: Total War	PC	strategy.historic	Александр Трифонов	№02(227)
4	Supreme Commander	PC	strategy.real-time.sci-fi	Олег Хажинский	№07(232)
5	Neverwinter Nights 2	PC	role-playing.PC-style	Владимир Иванов	№21(222)
6	Gothic 3	PC	role-playing.PC-style	Александр Каныгин	№23(224)
7	UFO: Afterlight	PC	strategy.real-time.sci-fi	Олег Хажинский	№06(231)
8	Test Drive Unlimited	PC, Xbox 360	racing.street	Ашот Ахвердян	№06(231)
9	Rainbow Six: Vegas	PC, Xbox 360	shooter.first-person.modern	Ашот Ахвердян	№02(227)
10	Titan Quest: The Immortal Throne	PC	role-playing.action-RPG	Александр Каныгин	№08(232)

ПРИСТАВКИ

God of War II

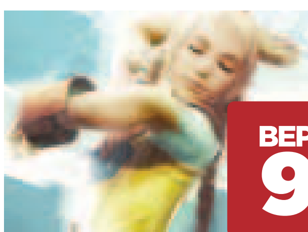


ВЕРДИКТ 9.5

Кратос теперь – бог, ему все можно... И крылышки грифонам обрывать, и на Зевса смотреть недобро, и даже в Цербера его же собственными головами кидаться! Немудрено, что Афина Паллада сменила милость гневом – разжаловала стервеца. И пошло-поехало!

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: SCEA

Final Fantasy XII



ВЕРДИКТ 9.5

Годы разработки не прошли даром. Последняя Final Fantasy на PlayStation 2 оказалась, наверное, самой лучшей классической консольной RPG в поколении. Великолепный сюжет и идеальная система боя не оставят никого равнодушным.

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix

Gears of War



ВЕРДИКТ 9.0

Лучший боевик от третьего лица. Лучшая на сегодня графика. Обалденный звук. Ведра крови. Возможность совместного прохождения и популярный сетевой мультиплеер. Все вместе – главный блокбастер от Microsoft и наглядная демонстрация возможностей Unreal Engine 3.0.

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Epic Games

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	God of War II	PS2	action-adventure	Наталья Одинцова, Артем Шорохов, Red Cat	№07(232)
2	Final Fantasy XII	PS2	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Сергей Цилюрик	№05(230)
3	Gears of War	Xbox 360	shooter.third-person.sci-fi	Артём Шорохов	№01(226)
4	Virtua Fighter V	PS3	fighting.3D	Игорь Сонин	№08(233)
5	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	role-playing.action-RPG	Сергей Овчинников, Red Cat	№02(227)
6	Tekken: Dark Resurrection	PSP, PS3	fighting.3D	Артём Шорохов, SpaceMan	ожидается
7	Viva Pinata	Xbox 360	strategy/special.virtual_life	Артём Шорохов, Red Cat	№02(227)
8	Canis Canem Edit	PS2	action-adventure.freeplay.modern	Илья Ченцов, Марина Петрашко	№03(228)
9	Dead Rising	Xbox 360	action-adventure.zombie	Игорь Сонин, Евений Закиров, Артем Шорохов	№22(223)
10	Lost Planet: Extreme Condition	Xbox 360	shooter.third-person.sci-fi	Игорь Сонин	№03(226)

Гид покупателя: Железо

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК, КОНСОЛИ И АКСЕССУАРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ГЕЙМЕРАМ-НОВИЧКАМ О ЛУЧШЕМ «ЖЕЛЕЗЕ» ДЛЯ ИГР. ОНО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ, ЧТОБЫ ЛИЧНО ОЦЕНИТЬ ВСЕ ХИТЫ, О КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ НА СТРАНИЦАХ «СИ». В СЛУЧАЕ С PC-ПРОЕКТАМИ ПОНАДОБЯТСЯ ХОРОШАЯ ВИДЕОКАРТА И ДРУГИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ. А ЧТОБЫ ЗАПУСТИТЬ ИГРУ ДЛЯ PLAYSTATION 2 ИЛИ XBOX 360, НУЖНО ПРИОБРЕСТИ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ПРИСТАВКУ. В ОТЛИЧИЕ ОТ ИГР, ЗДЕСЬ НЕТ ХИТ-ПАРАДА ЛУЧШИХ ПОКУПОК. ВМЕСТО ЭТОГО КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ОБ ОДНОМ РЕКОМЕНДУЕМОМ НАМИ УСТРОЙСТВЕ ДЛЯ PC-ИГР И ОДНОМ – ДЛЯ ПРИСТАВОЧНЫХ ИГР.

PC

РАЗОГНАННАЯ 8800 GTX

Наконец-таки производители приступили к выпуску видеокарт на базе GeForce 8800 GTX с индивидуальными настройками частот ядра и памяти, а также фирменным охлаждением. Взять хотя бы ASUS EN8800GTX AquaTank/HTDP/768M. В его основе лежит графический процессор nVidia GeForce 8800 GTX. Тактовая частота чипсета новой видеокарты составляет 630 МГц, что на 55 МГц выше номинального значения. Эффективная частота работы памяти DDR3 увеличена с 1800 МГц до 2060 МГц, то есть, на 260 МГц. Повышение частот, по заявлениям разработчиков, позволило поднять производительность графического адаптера в играх на 11-12% по сравнению с обычным 8800 GTX.

Самое интересное же заключается в том, что плата ASUS EN8800GTX AquaTank/HTDP/768M оснащена фирменной системой жидкостного охлаждения! Модуль AquaTank, как утверждается, позволяет снизить температуру видеоадаптера на 12°C больше, чем воздушный кулер. Причем эта система жидкостного охлаждения устанавливается в дополнительный слот PCI внутри корпуса компьютера, а не выносится наружу, как в случае с аналогичными решениями.

Напомним, что эта видеокарточка оборудована 768 Мбайт памяти и рассчитана на установку в слот PCI Express x16. Поддерживается программный интерфейс DirectX 10. Так что на сегодняшний день это самая производительная графическая система для геймеров.



ПРИСТАВКИ



PLAYSTATION 2

Несмотря на то до нас уже добралась PlayStation 3, ее предшественница, впервые поступившая в продажу еще в 2000 году, не собирается уходить на пенсию. К концу 2006 года игровая библиотека для PlayStation 2 насчитывала более 8500 наименований (из них 2500 с лишним вышло в Европе). Владельцев приставки по всему миру - не менее 115 млн. человек. На PlayStation 2 выходили игры сериалов Grand Theft Auto, Final Fantasy, Metal Gear Solid, Devil May Cry, Gran Turismo, Kingdom Hearts. Самые свежие суперхиты для PlayStation 2 – God of War 2 и Final Fantasy XII. PlayStation 2 умеет читать CD и DVD (для игр в настоящее время используются только последние), в том числе и DVD с фильмами – то есть, может послужить отличной заменой бытовому DVD-плееру. Наконец, PlayStation 2 почти полностью совместима с PS one (проблемы есть только с парой десятков малоизвестных игр). Приставка может выходить в Интернет, и многие игры поддерживают мультиплеер через мировую Сеть. Существует и полноценная MMORPG – Final Fantasy XI.

В конце 2004 года в продажу поступила slim-версия PlayStation 2, отличающаяся от оригинала наличием встроенного сетевого адаптера и отсутствием слота для жесткого диска.

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.

Our princess is in another castle!

Константин «Помидор-убийца» Говорун

wren@gameland.com

Убить всех людей! Слава помидорам! В последние дни я вспомнил о существовании аниме. Обратился за советом к френдам в ЖЖ и в итоге посмотрел Death Note и Code Geass. Понравилось. И не только аниме, а сам процесс просмотра. Прогресс – страшная штука. Час сидишь в Интернете, час – проходишь миссию в Supreme Commander, еще час – смотришь аниме. И все это – валяясь на диване, с widescreen-ноутбуком на коленях.

СТАТУС:
Главный Помидоркин

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Supreme Commander

Александр «Приходите завтра» Трифонов

operfl@gameland.ru

На форумах кипят ожесточенные споры о «Сталкере» и PlayStation 3, а тем временем весна вступает в свои права. Солнышко светит все ярче, деревья зеленеют, а количество красивых девушек на улицах просто зашкаливает. Интересно, куда все они прячутся на зиму? Предвкушение лета и отдыха ощущается даже в воздухе, носится по офису и бередит умы сотрудников, мешая нормальной работе.

СТАТУС:
КРИ, скоро грянет КРИ!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Silverfall
«Кодекс войны»

Артем «А тапком по грызлу?» Шорохов

cg@gameland.ru

Вот уж не думал, что на старости лет вдруг потянет на бокс. Знал бы, что Fight Night Round 3 так увлечет, купил бы ее с полагающейся в комплекте приставкой еще год назад. Но ведь и так хорошо! Неунывающий Олег «Трактор» Баранкин бульдозером прет по трупам известных боксеров настоящего и прошлого, а вдалеке уже маячит зловещая перспектива онлайн-сражений с воспитанником Ворона. Того и гляди, примусь за Test Drive Unlimited...

СТАТУС:
Can anyone stop Barankin?

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Fight Night Round 3
Bullet Witch

Игорь «У меня нет времени» Сонин

zontique@gameland.ru

Закрытие недели – поиграл в S.T.A.L.K.E.R. Открытие недели – Стивен Кови с удивительной книгой «Семь навыков высокоэффективных людей». В прочих новостях: сменил место работы со съемной квартиры на редакционное ПМЖ. Отныне могу принимать в «СИ» новых авторов. Пишущие в «Обратную связь», будьте внимательны: если сложатся звезды, вас пригласят в журнал, дадут работу и пообещают денег.

СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Virtua Fighter 5

Марина «Мышь белая» Петрашко

bagheera@gameland.ru

Какой-то несчастный ребенок на выставке кукол Наташи Фадеевой стянул и съел бутафорский пирожок, после чего сбежал от сотрудников «Нового диска». Наташа очень переживает. За ребенка, разумеется, – пирожок тот был сделан из муки и соли за 4 недели до выставки. Геймер! Следи за своим моральным обликом! Не позволяй себе подобных поступков сызмальства – пожалей организаторов выставки, Наташу и свои зубы!

СТАТУС:
Меня интересуют только мыши

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Adobe Photoshop

Наталья «Мечи наши востры» Одинцова

odintsova@gameland.ru

Каждый раз, когда в Rogue Galaxy благодаря выкрутасам камеры враги нападают на главаря моей команды со спины (и убивают!), я вычитаю из гипотетической «десятки», которую игра могла бы (опять же, гипотетически) заслужить, один балл. Сейчас оценка Rogue Galaxy по моей личной предвзятой шкале составляет -10 (минус десять) баллов. Два из них – в честь мини-игры «собери свой заводик без вменяемого руководства».

СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Rogue Galaxy

Илья «Ретроборода» Ченцов

chen@gameland.ru

А вы знаете, что если родной язык разработчиков игры – не английский, то процентов 5 смысла текстов может запросто потеряться уже в процессе создания международной версии локализационного документа? Задача переводчика – не продолжать игру в «испорченный телефон», а заняться ремонтом этого телефона. Потому-то часто бывает полезно иметь под рукой оригинальный текст, даже если вы плохо знакомы с его языком.

СТАТУС:
Переводчик

СЕЙЧАС ПЕРЕВОДИТ:
Spellforce 2: Dragon Storm

Сергей «Фиг найду картинку» Цилюрик

td@gameland.ru

Поддался-таки на искушение и приобрел себе Xbox 360. Подкупила виданная еще прошлым летом демка Dead Rising и нескончаемые похвалы некоего А.Ш. в адрес Gears of War. С этих двух игр, собственно, и планирую начать знакомство с пионером некстгена. Wii покорно ждет новых замечательных эксклюзивов, а приобретение PS3 определенно случится не в ближайший год, а то и полтора. Осталось выбрать подходящий HD-экран...

СТАТУС:
Бильд-редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
FFVI Advance, Dead Rising

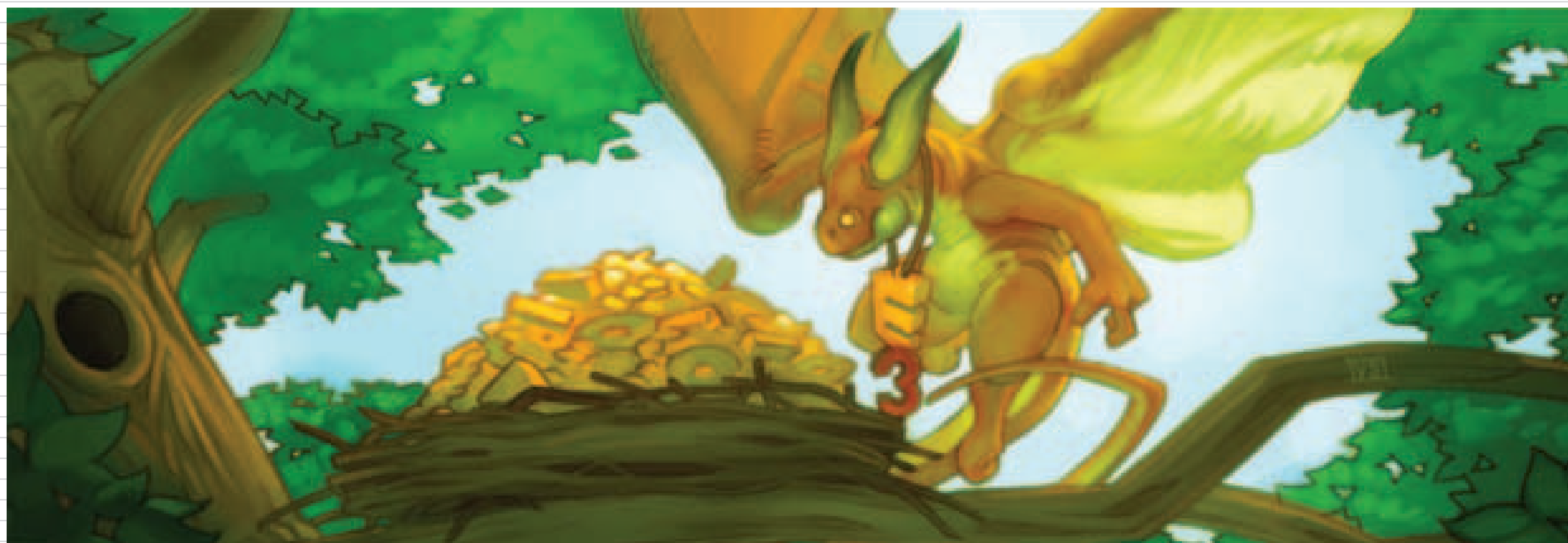
Red «Красный котолюб» Cat

chaosman@yandex.ru

Настольные ролевые игры – еще большее зло, чем игры компьютерные. Уже два выходных дня провел в образе морально неуравновешенного мага. Плутаю по горам, лесам и подземельям в компании гнома-воина, друида и не слишком-то надежной воровки. Утром сражались с троллями (нас чуть не загрызли), днем читал свитки (получил много экспы, чуть не загрызли), ночью спал, чтобы успешно усвоить прочитанное.

СТАТУС:
Безумец

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Earth Defense Force 2017





Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



ПУШЕЧНОЕ МЯСО

НЕКОТОРЫЕ ИГРЫ ПРОСТО СОЗДАНЫ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВЫЗЫВАТЬ СПОРЫ СРЕДИ ГЕЙМЕРОВ. ИХ МОЖНО ОЦЕНИТЬ ОЧЕНЬ ВЫСОКО И ПРИВЕСТИ ВЕСКИЕ АРГУМЕНТЫ В ПОЛЬЗУ ЭТОГО РЕШЕНИЯ, ОДНАКО НЕТРУДНО И СМЕШАТЬ С ГРЯЗЬЮ ТАК, ЧТОБЫ ЭТО МНЕНИЕ ПОКАЗАЛОСЬ ВПОЛНЕ ОБОСНОВАННЫМ.

Отличный пример тому – стратегия Supreme Commander. Приведу лишь несколько отзывов из моего ЖЖ. «Supreme Commander – очередной мегатрэш по мотивам Command & Conquer....». «Концепция ТА была мертворожденной. Когда главный ресурс – не золото, а время, нужно перебалансировать игру основательно. А для 70 юнитов это сделать невозможно». «Стратегия, где расы отличаются только модельками юнитов, уже давно ушли в небытие». Supreme Commander схожа с другими RTS примерно так же, как Final Fantasy – с Fallout. Однако оценивать игру пытаются отчего-то по меркам Command & Conquer и Warcraft. В чем разница? Создатель Total Annihilation и Supreme Commander считает, что современные RTS (то бишь, те самые Command & Conquer и Warcraft) неверно называют «стратегиями» – это всего лишь «тактика в реальном времени». Как и во многих других случаях, люди из игровой индустрии придумали свою отдельную терминологию. Согласно ей, «стратегия» – это игра, где есть база и экономическая модель, а «тактика» – где ничего такого нет. Крис Тейлор же говорит, что определяющим фактором должен быть масштаб битв. В обычных RTS хоть с базой, хоть без, сражения идут на уровне «десять танков против двадцати человечков». А это несерьезно – так, местечковые разборки, «тактика», а не «стратегия». С ним можно спорить – дескать, достаточно представить, что один орк условно означает целую тысячу воинов, как нужный масштаб достигается. А можно и согласиться – дело вкуса.

С этим «условно означает» – вообще отдельная история. В RTS такой подход и так используется и к месту, и не к месту. Бараки, в которых «производятся» (или «тренируются») юниты – типичный тому пример. Предполагается, что RTS симулируют отдельные сражения в войнах, но где вы видели, чтобы полководец приходил на битву без солдат? Дескать, настоящий Суворов может и прямо на месте сражения построить базу, и набрать себе армию чудо-богатырей? В угоду удобства управления и баланса принято жертвовать правильным соотношением размеров юнитов, реалистичностью авиации (лениво висящие в воздухе самолеты в StarCraft – лучший тому пример), наличием нормальных военно-морских сил, реалистичностью трехмерных ландшафтов, правильной физической моделью полета снарядов. Ничего такого уж плохого в этом нет, ведь играть в Warcraft и Command & Conquer и так интересно. Но стратегии в реальном времени могут быть другими.

Конечно, можно считать, что Supreme Commander – обычная RTS с поддержкой двух мониторов и видом «из космоса». Но я бы назвал главным ее достоинством отсутствие условностей. Это настоящий симулятор войн будущего, а не упрощенная (я бы даже сказал «аркадная») игра на военную тему, как классические RTS.

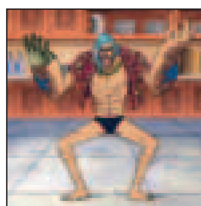
В мире Supreme Commander не принято транспортировать с планеты на планету войска – это слишком дорого. Призывать в армию людей – еще дороже. Вместо этого сквозь гиперпространство перебрасывают одну гигантскую боевую машину, пилотируемую человеком. Прямо на месте он создает инфраструктуру базы, а фабрики производят в огромных количествах боевую технику, которая управляется искусственным интеллектом. Такая модель не раз была описана фантастами и вполне правдоподобна. Более того – она хорошо согласуется с тем, что в Supreme Commander время жизни танка или истребителя на поле боя крайне невелико. Если в обычных RTS принято беречь солдат, то здесь это не требуется – гибнут-то все равно роботы. Вполне возможно, что именно так будут выглядеть войны будущего и в реальности, – поинтересуйтесь как-нибудь перспективными разработками американского ВПК. Экономическая модель Supreme Commander сильно отличается от классической схемы с золотом и газом. Есть два основополагающих ресурса – масса и энергия, причем они взаимозаменяемы (как и завещал Эйнштейн формулой E=mc2). Третий ресурс – время. В Supreme Commander не имеет значения, сколько массы у вас есть в запасе, – она быстро истощится, если бездумно ускорить производство. Эффективность экономики определяется тем, сколько танков ваша база может строить одновременно, не уходя в минус. Еще одна важная деталь Supreme Commander – движок, просчитывающий попадания снарядов по вражеским юнитам. В большинстве других RTS он нечестен – игра в момент выстрела проверяет типы обоих юнитов, расстояние до цели и предполагаемые препятствия. Если вероятность поражения цели высока, то так оно и произойдет. В Supreme Commander используется реальная физическая модель и взаправду просчитывается траектория полета каждой ракет от момента пуска до столкновения.

Supreme Commander может не нравиться из-за того, что юниты здесь лишены индивидуальности – сплошь роботы и танки с пушками, а армии у всех трех рас очень похожи друг на друга. Действительно, если пытаться играть в Supreme Commander, как в Command & Conquer, и лично управлять каждым танком, то вас хватит максимум на полчаса. Но настоящей стратегией по Тейлору можно считать только игру, где микроменджмент юнитов не требуется вовсе. Даже многие действия «среднего» уровня здесь автоматизированы – можно дать сложный заказ еще не построенной фабрике, а затем задать маршрут перевозки их по воздуху поближе к линии фронта. А кому нужна индивидуальность юнитов, если большую часть времени полководец управляет квадратиками и ромбиками в режиме «вид из космоса»?

В этом месте скептик может спросить: а кто мешал Крису Тейлору взять и сделать модельки юнитов симпатичнее, сюжет – интереснее, миссии в кампании – разнообразнее, не жертвуя ни единым достоинством Supreme Commander? Почему в Warcraft III прекрасно все – даже то, что совершенно не нужно завсегдатаям Battle.net, – а в Supreme Commander – не все? Несмотря на всю правоту этих слов, следует ответить так: «А это неважно».









Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ПОЛКОВНИК КЭМПБЕЛЛ ПРИКАЗАЛ ВЫКЛЮЧИТЬ ПРИСТАВКУ

ВЫ БУДЕТЕ СМЕЯТЬСЯ, НО МНЕ НАКОНЕЦ-ТО НАДОЕЛИ ВИДЕОИГРЫ (И ЭТО ПИШЕТ ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ ЧАС НАЗАД ЗАКОНЧИЛ ПОСЛЕДНЮЮ МИССИЮ GRAW2!). Я, ТРЯПКА, СОБРАЛСЯ, ПОШЕЛ В АВТОШКОЛУ И НАУЧИЛСЯ ВОДИТЬ (УХ, СОВСЕМ КАК В GRAN TURISMO!), СДАЛ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЭКЗАМЕН НОРЕКУ СИКЕН НА ЗНАНИЕ ЯПОНСКОГО (НАДО ЖЕ КАК-ТО ИГРАТЬ В СВЕЖИЕ JRPG), А СВОБОДНЫЙ ВЕЧЕР СКОРЕЕ ПРОВЕДУ С ХОРОШЕЙ КНИГОЙ, ЧЕМ ПЕРЕД ЭКРАНОМ. ДАВЕЧА В РУКИ ПОПАЛА КНИГА О ПСИХИЧЕСКИХ ВИРУСАХ, И, БЛИН, ОСЕНИЛО. Я ПОНЯЛ СЮЖЕТ METAL GEAR SOLID 2. ОПЯТЬ.

В сущности, это не страшно. Лучше поздно, чем никогда. И если сюжет игры ты понимаешь через шесть лет после ее релиза, это достижение само по себе: значит, предыдущие 72 месяца ты ходил вокруг да около. Кодзима неофициально расшифровывал MGS как «meme, gene, scene» – «мемы, гены, окружающий мир». Лирическое отступление, пара слов об эволюции и о том, что такое вообще эти ваши «мемы».

Итак. Многие слышали о генах, мельчайших единицах биологической информации, которые по наследству передаются от родителей к детям. В сущности, все мы, люди, – лишь переносчики генов с сильноразвитым самомнением, а наши тела – питательная среда для их существования. Гены постоянно эволюционируют, видоизменяются и соперничают друг с другом. Гены существуют словно бы отдельно от нас: среди них выживают те, которые лучше размножаются. Строго говоря, эти «лучшие» гены могут быть бесполезны или даже вредны для людей-носителей, способствовать ранней смертности или деградации организма. Но в долгосрочной перспективе выживут именно те, которые сами стараются себя распространять – которые способствуют плодовитости.

По аналогии, мем – мельчайшая единица психической информации, «идея», которая передается от одного человека другому. Это может быть картинка, мелодия, лозунг, словечко или даже более сложное, абстрактное утверждение вроде «все люди – братья». Как гены живут в наших телах, так мемы живут в нашем сознании. Как и среди генов, среди мемов выживают более приспособленные к размножению. Та же гуманистская и очень полезная для человечества идея «все люди – братья», к сожалению, не укоренилась в умах людей именно потому, что она плохо размножается. И, напротив, в обществе процветают бесполезные (а подчас даже вредные), но сами себя размножающие мемы. Пример – ни на чем не основанное популярное утверждение «если ты с нами не пьешь, ты не мужик», которое может здорово испортить жизнь своему носителю. Именно мемами объясняется популярность желтой прессы: она может писать любую чушь, заворачивая ее в привлекательные мемы, на которые подсознательно клюют ее читатели.

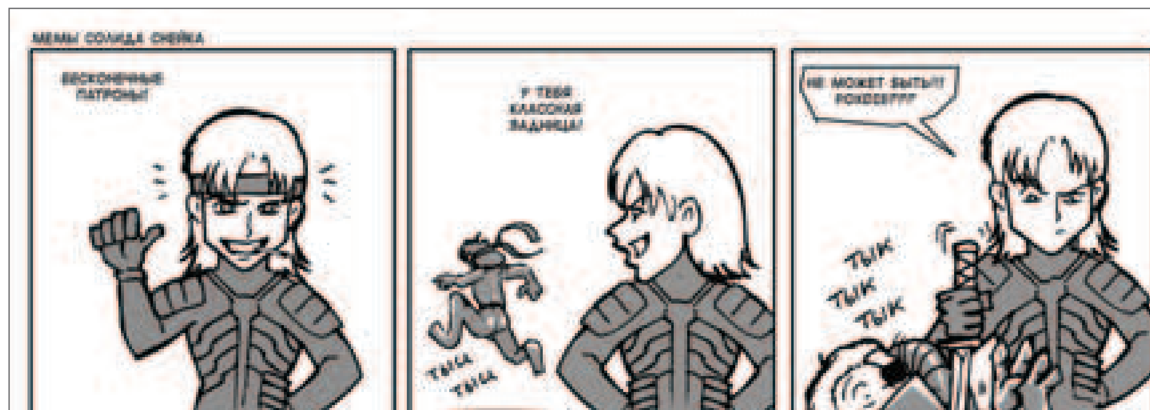
Metal Gear Solid был посвящен генам; Ликвид был одержим идеей своей биологической ущербности и погиб, так и не узнав правды. Одни только гены не смогли превратить в Биг Босса ни одного из его сыновей. Metal Gear Solid 2 был посвящен мемам; Солидус хотел напичкать Райдена теми же мемами, воздействие которых испытал Солид Снейк. В своей «симуляции» Солидус повторяет историю Снейка в мельчайших подробностях – например, когда Оцелот застукал Райдена за освобождением заложников. Возникший из ниоткуда киберниндзя машет мечом с намерением отрубить Оцелоту руку – но тот вовремя убирает ее из-под удара. Игра никак не акцентирует на этом ваше внимание, это секундный эпизод, который может пройти совершенно незамеченным, одна из тайн, которыми так богат мир Metal Gear Solid. Вспомните, ведь в точно такой ситуации Оцелот лишился руки в первой части, только тогда на месте Райдена был любитель бандан и сигарет. Снейка накачали генами Биг Босса; Райдена – мемами Снейка.

Теперь представьте себе трагедию Кодзимы после релиза Metal Gear Solid 2. Он мало того что поднял в видеоигре моральные темы, опередившие свое время, так еще и начинил концовку зарядом гениального постмодерна, чего не делал никто ни до, ни после него. Какие отзывы получил Хидео? Те, кто ждали игру, разделились на два лагеря. «Хочу играть за Снейка!» – вопили одни; «Идиотская концовка!» – скандировали другие. Кодзима вложил в эту игру душу – и наткнулся на стену непонимания. Никто не разобрал, что именно он хотел сказать, – более того, никто даже не заметил, что Хидео что-то говорил. Metal Gear Solid 2 опустили до уровня голливудского боевика с «больным» финалом. После такого провала я по-человечески понимаю желание Кодзимы уйти в продюсеры и закрыть сериал к чертовой бабушке. И понятно, откуда взялась третья часть, где нет ни философии, ни постмодерна, ни сюжета – зато в которую «просто интересно играть». Весь сюжет Snake Eater игроку с ложечки скармливают в последней заставке, в то время как в Sons of Liberty ты сам становишься частью происходящего.

Продолжение Metal Gear Solid 2 хотели не зря. Снейк в конце первой части отправился искать свой путь; именно об этом – о свободе выбора – он говорит Райдену в финале Metal Gear Solid 2. Парадоксально, но в какой-то мере план Солидуса удался: в конце игры Райден действительно стал копией Снейка, он тоже отправился искать свое будущее. Чем это может закончиться в Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots? Чем угодно. Герои, бывшие пешками в чужой игре, обретают свободу; ими больше не будет управлять полковник с кодека, они больше не будут переспрашивать цели миссии. Самой «миссии» больше нет. Остался долг перед самим собой, и каждый готов заплатить по счетам.

P.S. Литература по теме: Ричард Броуди, «Психические вирусы», 2006.

P.P.S. Но я по-прежнему не понимаю, кто такие патриоты на самом деле? С учетом всего сказанного можно предположить, что они – набор мемов, которые родились и эволюционировали в сознаниях обитателей Белого дома; этакое коллективное бессознательное, управляющее страной; набор негласных установок и договоренностей; принципы морали и справедливости. Тогда понятно, что Патриоты хотели сделать с Интернетом: не вводить цензуру, а лишь подсветить для людей полезные идеи – позволить размножаться не всем мемам подряд, а тем, которые действительно полезны для страны. Но... при чем здесь философы, Outer Heaven и Биг Босс, чем все для них закончилось и чего ждать в будущем? Есть идеи? Мой электронный адрес указан на этой странице.



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В ШОУ,
БЕЗУМЕЦ!

THE SHOW

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ









ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
ЖАНР:
action.platform.2D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК:
Nintendo/Artoon
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОНЛАЙН:
http://yoshisisland.nintendods.com





Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

YOSHI'S ISLAND

НОВАЯ СКАЗКА ПРО КУРОЧКУ РЯБУ

ХОРОШО

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ВЕРДИКТ 7.5



ПЛЮСЫ
Возможность смены всадников добавляет разнообразия, а расширение видимой зоны – головоломности. Микрофон и стилус на заслуженном отдыхе.



МИНУСЫ
Ограничения в смене детишек. Щель между экранами + автоскроллинг = мертвый динозавр. Качество графики – ниже, чем на SNES.



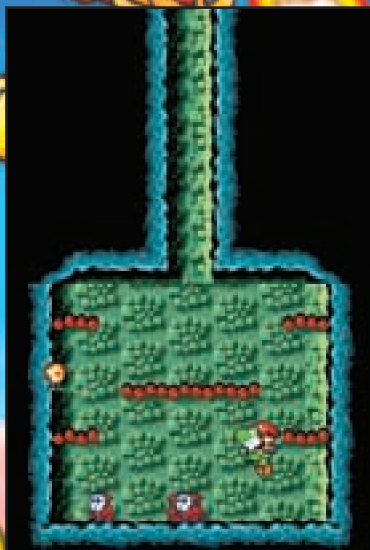
РЕЗЮМЕ
Формально игра обновилась, но на деле имеем все тот же лучший платформер… десятилетней давности. Йоши снес простое яичко.

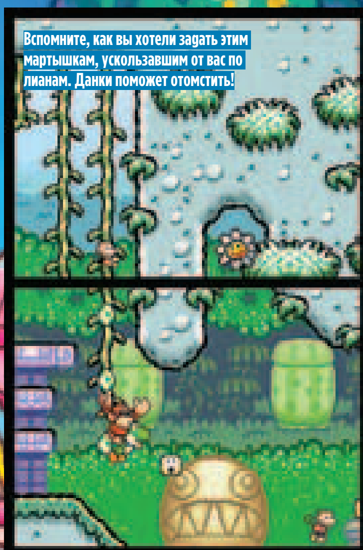
Если бы эта игра была первой со словами Yoshi's Island в названии, и вышла лет десять назад, её обзор начинался бы вот как:
«На далёком острове жило племя динозавриков-йоши. Жили они, не тужили, пока не свалилась на них из чистого неба пара детишек доясельного возраста – Марио (от горшка два вершка с кепкой) и Пич (принцесса, не путать с П. И. Чайковским). Оказалось, это слуги колдуна Камека похитили всех детишек из близлежащего населённого пункта, да по дороге кое-кого растеряли. Славные йоши решили помочь карапузам спасти собутылочников. Один из динозавриков подхватил Марио на спину и отправился в путь…»

Йоши и их рацион

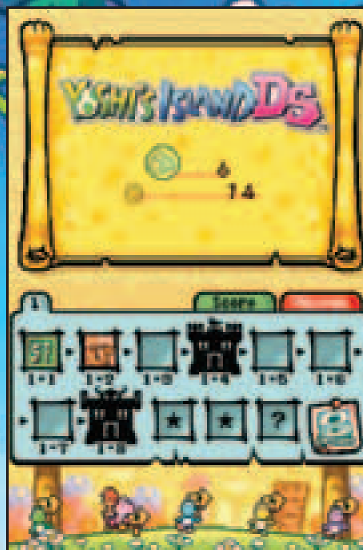
Язык у йоши длинный и липучий, как у хамелеона – почти любого врага могут слопать и враз превратить в яйцо. А тех, кого не могут, – этим же самым яйцом огреют промеж глаз. А глаза (и ноги!) тут есть даже у цветочков. В крайнем случае – глазные дырки. Это я на «шайгаев» намекаю, разноцветных таких человечков в масках. Они тут и пешком ходят, и на ходулях, и на спаскругах плавают, и

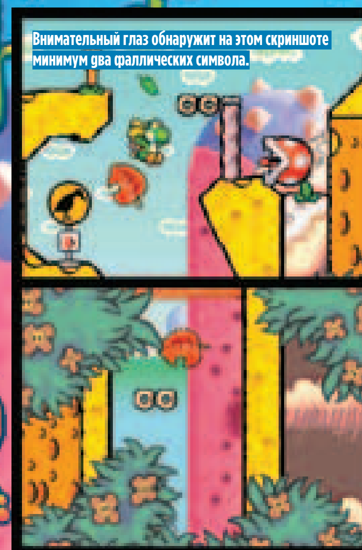
DS



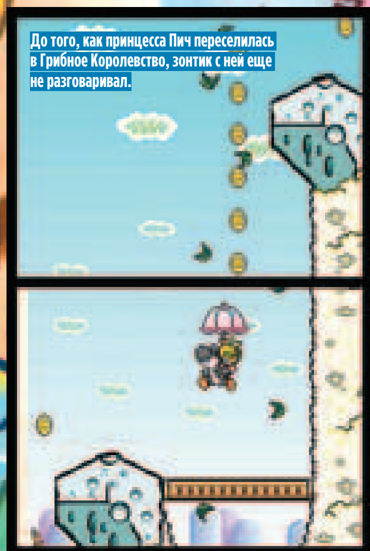


Вспомните, как вы хотели задать этим мартышкам, ускользавшим от вас по лианам. Данки поможет отомстить!

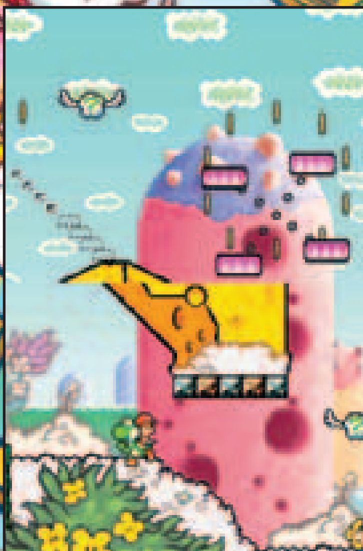


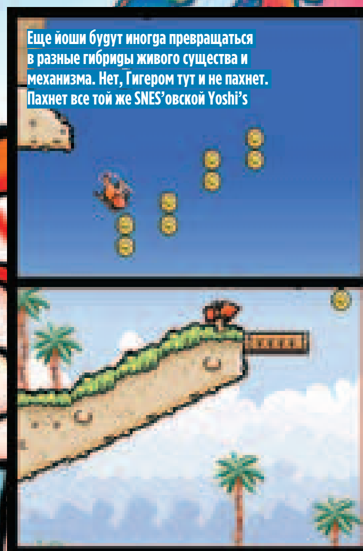


Внимательный глаз обнаружит на этом скриншоте минимум два фаллических символа.



До того, как принцесса Пич переселилась в Грибное Королевство, зонтик с ней еще не разговаривал.





Еще йоши будут иногда превращаться в разные гибриды живого существа и механизма. Нет, Гигером тут и не пахнет. Пахнет все той же SNES'овской Yoshi's



летают, аки карлсоны шведские. Но с ними-то разговор короткий – «ам!», и нету. А вот ёжиков на язык не возьмёшь. Они и яйцами не убиваются – только перекатываются. Главное, впрочем, не самому в драку лезть, а ребятёнка, на спине сидящего, защищать. Потому как слуги-то камековы не дремлют – чуть только какая черепашка скинет Марио со спины йоши, он начинает летать туда-сюда в пузыре и истошно орёт. Ещё и обратный отсчёт на нервы действует. Если йоши своего наездника поймать не успеет – прямая дорога кепкастому в замок злодея, а там с ним такое ужасное сделают, что нам даже не покажут.

Камек будет и сам периодически появляться на сцене, чтобы превратить простую зверюшку в очередного босса уровня. Битвы с ними построены очень правильно – лупить врага тысячу раз не надо. Если вы уже усвоили алгоритм победы, достаточно повторить ключевые действия трижды-четырежды, и чудищу конец! А одна из битв – интересный «ремикс» сражения с Бу из первой Yoshi's Island – ещё и очень оригинально использует второй экран.

Детки и «секретки»

В сражениях с боссами тратится куда меньше жизней, чем по дороге к ним. Так что копите монетки – за сто штук, как заведено, дают нового скакуна. Можно ещё секретные двери искать, и ключи к ним – отдельно. Отопрёте дверь – а там какое-нибудь состязание, вроде «съешь как можно больше врагов» или «пропрыгай по пузырям на время», или «пролети как можно дальше» (йоши и летать умеют – чуть-чуть). Победишь – получишь жизнь. Да копилку мини-игр в главном меню пополнишь.

Усложняется поиск секретов ещё и тем, что ко многим из

Йоши-лингвистика

«Йоши» с маленькой буквы в тексте статьи – не ошибка. Как вы заметили, этим словом называется не какой-то один представитель динозавровой семьи, а целое то ли стадо, то ли вид разноцветных ящеров в ботиночках. А по правилам русского языка, названия как народов, так и видов животных пишутся со строчной. Мы же не пишем с заглавной слова «японцы» и «волки»? Каждого конкретного динозаврика вдобавок еще и зовут точно так же – Йоши. Имена собственные, не постесняемся напомнить, пишутся с большой буквы. В оригинальной игре на SNES йоши издавали только чавкающий звук, когда стреляли языком, однако в версии для DS они произносят по крайней мере 6 членораздельных слов. «Хоп» и «ха» говорится при прыжке; словом «ням» сопровождается высовывание языка; слово «пам» произносится при изготовлении яйца. «Кр-рынь!» говорится при вертикальной атаке (нажатие крестовины вниз из прыжка). Наконец, главное слово динозаврового языка, собственно, «йоши», выкрикивается в начале уровня, при открывании консоли, а также каждый раз, когда на спину динозавру садится очередной всадник.





Из некоторых вражеских снарядов тоже можно делать яйца. Не из этих Буллит-Биллов, конечно.





СЕКРЕТ!

Пройдя всю игру, вы получите доступ к дополнительным уровням (Extra Stages), по одному в каждом мире, а также к режиму Time Trial, где вам надо будет проходить уровни на время.
Чтобы открыть секретный уровень (Secret Stage) в каждом мире, надо набрать суммарный счет 800 очков за прохождение этого мира.
Чтобы открыть дополнительную мини-игру, нужно набрать суммарный счет 700 очков за прохождение соответствующего мира:

мир 1: мини-игра Flip Cards;
мир 2: мини-игра Scratch and Match;
мир 3: мини-игра Match Cards;
мир 4: мини-игра Roulette;
мир 5: мини-игра Slot Machine.

Чтобы открыть сложную версию той или иной мини-игры, надо собрать все монетки с портретами персонажей в соответствующем мире:
мир 1: Tulip Shooter;
мир 2: Flutter Challenge;
мир 3: Bouncy Maze;
мир 4: Speed Eating;
мир 5: Egg Toss.

них открывается доступ, только когда на спине у динозавра находится «правильный» всадник. Вслед за Марио и Пич на головы йошам сваливаются Данки Конг, малыш Баузер и мини-Варио. Данки лазает по лианам, Баузер плавит огненным дыханием лёд, а жадина Варио, вооружившись магнитом, притягивает монетки и специальные магнитные кубики...

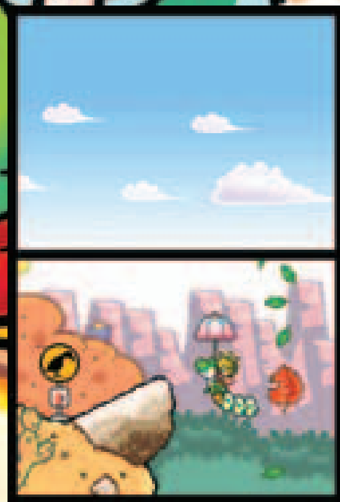
Плюс четыре карапуза – Йоши новая обуза

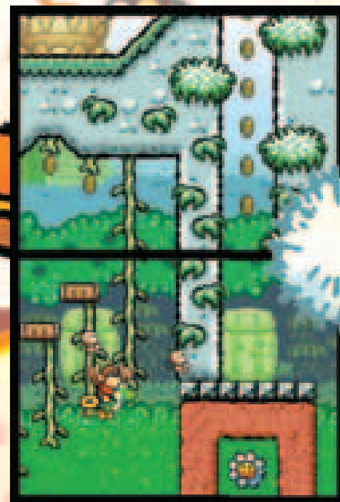
В общем-то, можно было и дальше продолжать эту рецензию в таком карамельном духе, но на дворе давно XXI век, и остров йоши выплывает на экраны консолей от Nintendo уже в третий раз. На DS нам, конечно досталась не такая точная копия Yoshi's Island для SNES, какой была Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 для GBA. Кусочки геймплея были старательно перемешаны, дизайн уровней полностью изменен – отчасти потому, что теперь под нашим управлением фактически пять разных персонажей. Их разнообразные способности добавляют игре глубины и головоломности. Только вот система переключения карапузов-жокеев эту головоломность пытается скрутить назад. Сменить Марио на Варио, а принцессу на дракона можно только на специальных «аистиных стоянках», расположенных дизайнерами в ключевых местах. Эти знаки словно подсказывают, что впереди ждёт фрагмент уровня, который проходится только с использованием умений какого-то определённого персонажа. Соотнести свисающие лианы с Конгом, ледяные глыбы – с Баузером, а воздушные потоки – с принцессой (не забыли про зонтик?) проще простого. А вот если находишь секрет, да не тем героем, а «менялка» за горами, за лесами – получается, наоборот, ненужное усложнение. Решение, казалось бы, тривиально – дайте же вызывать аиста в любой момент! Но эту радость, видимо, берегут для продолжения. Спецприёмы наездников заменяют некоторые действия по умолчанию, и если некоторые из замен логичны, то другие оказываются некстати – так, с Баузером на спине йоши теряет способность глотать противников (вместо этого злобный черепахозавр пыхает огнём), а в присутствии Марио зажатая «кнопка языка» означает… быстрый бег. Напомню, кстати, что в версии для Super Nintendo йоши переходили с шага на бег и обратно автоматически.

Аист: ренегат или дегенерат?

Плохо ещё и то, что увеличение количества детишек нарушило внутреннюю логику игры. В старых Yoshi's Island упоминалось, что Марио чувствовал, куда слуги Камека понесли его брата, поэтому йоши брали его с собой, как своего рода живой компас. Теперь, когда у нас 5 играбельных персонажей, надо ли понимать, что все они знают, где искать Луиджи? Впрочем, это ещё можно допустить. Но вот почему при потере любого из ребят-зверят у нас отнимается жизнь? В конце концов, в запасе остаются ещё как минимум двое. Глупость происходящего усугубляется, когда потеря наездника происходит вблизи аистиной парковки: йоши подходит к стоянке с Марио на спине, прилетает аист с Пич, и уже после этого враги сбивают Марио с динозавра. Марио, напомню, начинает реветь и летать по экрану в каком-то



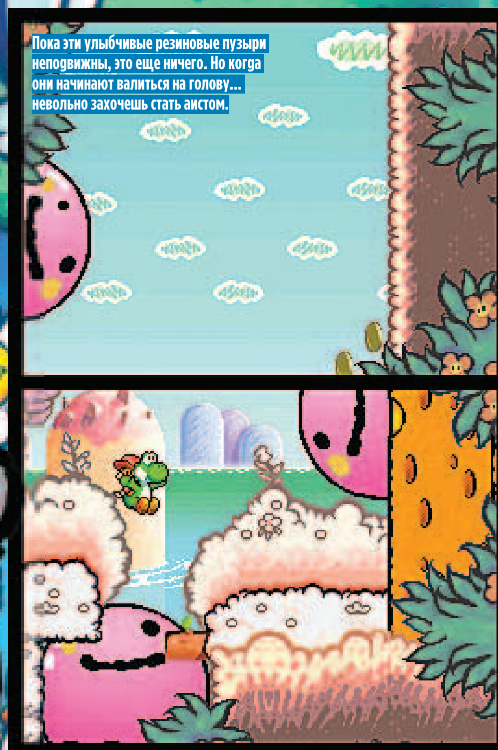












Пока эти улыбчивые резиновые пузыри неподвижны, это еще ничего. Но когда они начинают валиться на голову… невольно захочешь стать аистом.

пузыре. Что делает аист, глупая птица? Вместо того чтобы отдать принцессу на попечение йоши и поймать Марио, он – улетает! Аист-аист, кто твоя «крыша»? Серьёзно, если авторы рассчитывали привлечь внимание тех же людей, кто играл в Yoshi's Island на SNES 10 лет назад, им стоило сообразить, что бывшим школьникам теперь лет по 20-25, и они обращают внимание на подобные несуразности. Но и без них в игре хватает технических недостатков, связанных с переносом её на двухэкранную портативную консоль.

Проклятие черной дыры

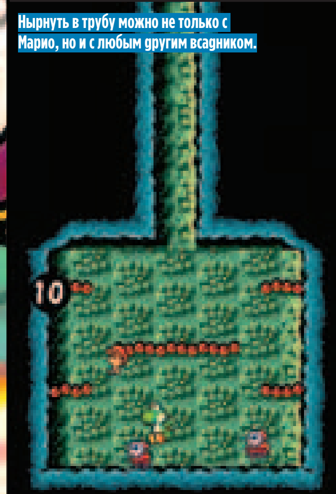
Размахивать стилусом и орать в микрофон нас не просят – спасибо и на этом. Однако, в отличие от, например, New Super Mario Bros., действие развивается на обоих экранах – никаких статусных панелей нет и в помине, как и в оригинальной игре. Иногда это работает – например, когда йоши бежит по верхнему экрану, а нижний тем временем показывает секретное подземелье с кучей монеток. Интригует – «вроде бы совсем близко, но как же туда попасть?» Однако фокус в том, что между картинками на экранах есть зазор, содержащий довольно широкий горизонтальный фрагмент уровня. Большую часть времени нам позволяют свободно бегать по текущей сцене туда-сюда, но периодически возникают ситуации, когда уровень прокручивается автоматически, и возвращение в ту его часть, которая исчезла с экрана, равносильно смерти. И вот представьте себе – йоши взбирается на башню, картинка медленно ползёт сверху вниз, йоши прыгает и оказывается в «мёртвой зоне». Да-да, исчезает с обоих экранов. Пусть на мгновение, но всё равно неприятно. Ведь там, куда он попадает, может находиться и спасительная платформа, и злобный враг. Или совсем ничего – и тогда придётся «гигантской ящерице» (на себя посмотри, Баузер!) падать в неумолимо надвигающуюся снизу бездну.

И последнее: оригинальная Yoshi's Island привлекала внимание прежде всего своей стилизацией под карандашный рисунок. Если просто бок о бок сравнивать скриншоты игры для SNES и DS, больших различий как будто нет, однако, играя, замечаешь, что на маленьком экране эффект «рукодельности» пропал. Это не значит, что графика плохая – просто ещё одно свидетельство того, что игра, при всех своих достоинствах, падает в корзину не самых прекрасных римейков. СИ

Паразитизм или симбиоз?

Мы долго думали над физиологическими основами симбиоза йоши и их наездников. Дело ведь не только в том, что каждый из детишек и детенышей обладает какими-то собственными умениями – хотя и здесь не все гладко. Если мы еще согласны поверить, что Конг, карабкаясь по лианам, крепко сжимает динозаврика между задних ног, чтобы тот не выпал, то физическое основание тому факту, что Пич, раскрыв зонтик, не только начинает планировать сама, но и увлекает за собой йоши, найти гораздо тяжелее. Откуда берется та сцепляющая сила, которая могла бы фиксировать принцессу на спине у рептилии в такой ситуации? Ножками принцесса болтает в воздухе, так что аналогичная Конгу версия не подходит. Свободная рука у нее тоже только одна – даже если Пич обнимает йоши за шею, вряд ли дитя грудного возраста способно удержать динозавра. Железный подгузник и электромагнитное седло? Хм, не более абсурдно, чем вся игра. Однако, вот еще что интересно – свойства йошиных яиц зависят от того, кто на нем сидит. Яйца, выпущенные «под знаком Марио», отскакивают от препятствий, Конг заставляет их взрываться при ударе, а Пич, наоборот, делает яичную атаку совсем слабенькой. Явно между динозавром, наездником и яйцами существует какая-то биологическая связь!

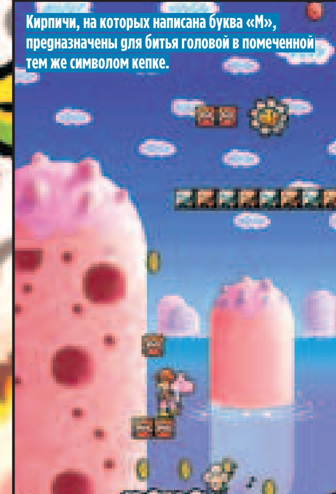
Ага, все становится на свои места! Когда на йоши садится очередной карапуз, динозавр выпускает из спины специальный щупик, который одновременно фиксирует симбионта и считывает его генетический код. Код йоши затем транслирует в яйца, из-за чего они изменяют свои свойства.



Нырнуть в трубу можно не только с Марио, но и с любым другим всадником.



Попкорновые лужайки с сырными утесами и горами воздушного мороженого, политыми брусничным джемом и посыпанными орехами, на заднем плане… Прогрызть этот уровень насквозь Йоши не сможет…



Кирпичи, на которых написана буква «М», предназначены для битья головой в помеченной тем же символом кепке.



SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

НАПРЯЖЕННО ВГЛЯДЫВАТЬСЯ В ГОРИЗОНТ ЧЕРЕЗ МУТНОВАТУЮ ОПТИКУ БИНОКЛЯ, ЧТОБЫ ЗАВТРА ПОНЯТЬ: «Я БЫЛ ТАМ НА САМОМ ДЕЛЕ».

Встреча рассвета почти у самого экватора. Тьма ночи постепенно рассеивается, неумолимо гаснут звезды, горизонт окрашивается в такие теплые тона, что его хочется обнять, и появляется краешек солнца, пока еще совсем неяркого, оно только выбралось из-под одеяла, но еще не вполне проснулось. Уставшее от ночной темноты море играет яркими красками, словно бисером, и смотреть на него можно бесконечно. До расчетного времени перехвата остается два с небольшим часа.

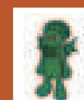
Три с половиной часа спустя несколько моряков с торпедированного вражеского транспорта на шлюпке покидают тонущий корабль. Провожаешь ее пристальным взглядом в бинокль – до ближайшего берега миль двадцать. Не дети уже, доберутся самостоятельно.

Красота не спасает мир

Это не игра, это жизнь. Проекты такого масштаба выходят крайне редко, и большая их часть пользуется заслуженным всенародным обожанием, но подводные симуляторы уже давно одной ногой стоят за гранью мейнстрима, так что SH4 слава Oblivion не светит.

Это крайне эмоциональная игра, на первый взгляд вообще

ИНФОРМАЦИЯ
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: simulation.submarine
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Romania
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: CPU 2ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- ОНЛАЙН: silenthunter4.uk.ubi.com



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com



ГЕНИАЛЬНО

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ 
У каждого капитана своя история, и все они совершенно не похожи одна на другую. Упоение, ужас, кураж, усталость, гнев, невозмутимость. Жизнь прекрасна.

МИНУСЫ 
Многочисленные ошибки, преследующие буквально на каждом шагу. Очень короткое и почти ничего не объясняющее руководство.

РЕЗЮМЕ 
Темная синева океанских глубин, береговые линии тропических островов. Восходы и закаты, победы и поражения. Бескрайний мир.

лишенная всяких эмоций. Присутствие есть растворение, и мерное тиканье хронометра звучит иногда торжествующе, иногда сочувственно, иногда насмешливо.
Но есть ли смысл об этом рассказывать, если все мы один и тот же мир воспринимаем совершенно по-разному? Здесь никто не диктует вам, какие именно эмоции надо в данный момент испытывать. Океан – это свобода. Я вернусь, несмотря ни на что.

Место под солнцем

Четвертая часть создана на базе предыдущей, по большому счету это тот же SH3, только еще красивее, с еще большим размахом, еще интереснее и в новом антураже. На место суровой Атлантики и нордической харизмы германских офицеров-подводников пришли теплые тропики тихоокеанского региона, неформально одетые американские подводники (джинсы и рубашка!). Другие подлодки, другая сторона конфликта, но Земля на всех одна.
Динамическая кампания теперь значительно расширена. Помимо патрулирования определенного квадрата (что было единственной целью военных походов в прошлой серии), теперь перед нами ставятся и другие задачи. Например, разведка, когда нашей лодке надо пробраться во вражеский порт и сфотографировать стоящие на рейде корабли. Или же высадка агентов, снабжение союзников припасами и т.п. Причем когда мы долго находимся в море, то после выполнения одной задачи перед нами могут поставить и другую, и мы отправляемся в новую точку, не заходя в порт. Штаб регулярно снабжает нас данными о перемещениях конвоев и одиночных судов противника. Во-первых, это довольно наглядно дает общую картину действий вражеского флота, так что, имея возможность свободной охоты, мы способны самостоятельно определить лакомые

НА ЧЕСТНОМ СЛОВЕ

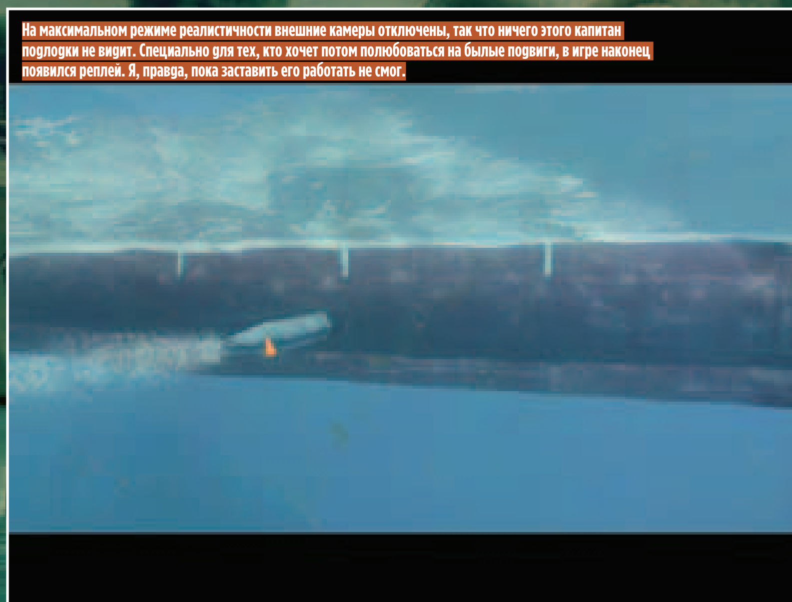
В игре тщательно моделируются всевозможные отказы торпед, причем не только несрабатывание взрывателя. Особенно любит капризничать магнитный взрыватель: торпеда может не только не детонировать в нужный момент, но и, наоборот, взорваться раньше времени. Последнее, как нетрудно догадаться, вызывает особенно бурную реакцию с нашей стороны.
Плюс к тому моделируются и проблемы с глубиной хода, когда торпеда идет значительно ниже заданной глубины, начисто лишаясь малейшего шанса куда-то попасть. А еще неисправная торпеда после залпа может пойти кругом, и это самая опасная неполадка, поскольку при неудачном стечении обстоятельств мы можем стать жертвой собственной атаки. Разумеется, все эти отказы совершенно соответствуют реальному положению вещей.





На карте не отмечаются цветом вражеские порты, хотя теоретически должны бы (в SH3 этого бага не было), так что, возвращаясь после похода на родную базу, есть риск обнаружить, что в ней теперь поселился враг. Сюрприз!


Иногда на уничтожение вражеского транспорта требуется полсотни артиллерийских залпов. А тут первый же снаряд – и готово.


На максимальном режиме реалистичности внешние камеры отключены, так что ничего этого капитан подлодки не видит. Специально для тех, кто хочет потом полюбоваться на былые подвиги, в игре наконец появился реплей. Я, правда, пока заставить его работать не смог.


Флаги очень убедительно полощутся на ветру, и удается их разглядеть далеко не сразу.

ГЕРОИ ПЕРЕДОВИЦ

Уже из первого похода мы возвращаемся с таким тоннажем подбитых кораблей, что вполне можно становиться героем газетных заголовков и даже баллотироваться в президенты США. При этом если мы заглянем в сводные таблицы результатов походов в первый год тихоокеанского конфликта, то обнаружим там удивительно скромные цифры. Почему?

Дело в том, что тактические приемы большинства виртуальных подводников совершенно не соответствуют принятым в подводном флоте США в то время. В то время военными специалистами считалось, что для подлодки быть обнаруженной – автоматически означает быть пущенной на дно. Что глубинная бомба вполне может уничтожить или сильно повредить подлодку, даже разорвавшись в доброй сотне метров от корпуса. Что выглядывающий из воды перископ выдает лодку куда сильнее, чем это было на практике. Посему первые год-два войны штатовские подлодки действовали с невероятной осторожностью. Вполне обычным делом было провести атаку вообще без использования перископа, только по показаниям гидрофона. А о надежности торпед мы уже упоминали.

При этом торговый флот противника зачастую был чуть ли не беззащитен: японцы медлили с введением практики охраняемых конвоев, да и вообще противолодочные силы были не самой сильной частью императорского флота. И если бы американские подводники сразу действовали с той же агрессивностью, с которой они будут атаковать противника в конце войны, или же с той, какая была принята у Кригсмарине, то потери японского флота были бы гораздо выше.

места скопления противника. Во-вторых, грамотно составив план перехвата, мы зачастую можем настигнуть цель, первоначально находившуюся в сотне миль от нас. И если раньше мы большую часть времени хаотично перемещались по волнам, надеясь, что случай пошлет нам цель посерьезнее, то теперь почти каждое наше движение осмысленно.

О пользе образования

Прошлая часть была довольно легка в освоении. Интерфейс был абсолютно прозрачен: перемещаться по подлодке можно было с помощью мыши, как по локациям в квесте (по щелчку на люке мы перемещались в соседний отсек), если же кликнуть на офицера из команды, то появлялось небольшое меню – что он может сделать для нас и нашей общей цели. Мы могли занять место любого члена экипажа и мышкой же управлять имеющимися приборами. А из четвертой части большая часть этих возможностей исчезла. Наши моряки больше не обращают на нас никакого внимания, хотя иногда нам просто обязательно нужно с ними поговорить.

Не надо было быть специалистом по военной истории, чтобы догадаться, что германская субмарина типа VII современнее и лучше типа II, а уж тип XXIII – так и вовсе мечта подводника. Американское наименование серий подлодок не столь прозрачно, и тем, кто не в курсе исторических реалий, игра шагов навстречу не делает. Между тем весьма узок круг тех, кто знает, чем лодка класса Sargo отличается от класса Salmon, и тех, кто не будет сомневаться при выборе между классом S-42 и Balao.

Имеющийся в игре режим «Музей» информационной помощи не окажет: там можно посмотреть только на внешний вид лодки, и никаких дополнительных сведений или же ТТХ там нет.

«Я не оплачиваю эти торпеды, я их использую!»

В SH3 торпедный вычислитель вполне можно было освоить интуитивно, не заглядывая в мануал. Теперь освоить ручное определение параметров хода торпеды практически нереально. Мало того, даже внимательно изучив соответствующие разделы руководства игры и освоив, как нам кажется, все нужные процедуры, мы все равно не всегда можем поразить цель. При первой же попытке проведения атаки выясняется, что описанный в руководстве метод определения скорости цели просто не работает: при использовании хронометра никакие данные в вычислитель не передаются, сколько им ни щелкай.

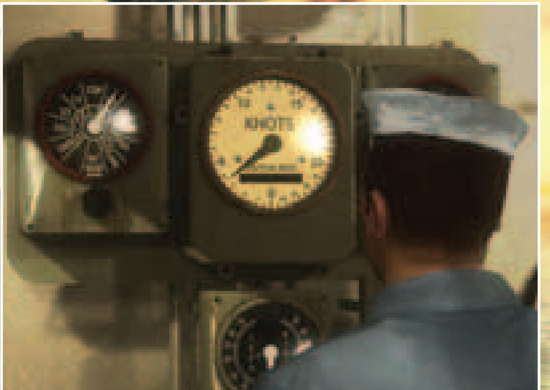
Не работает, и ладно – оставшихся данных вполне достаточно для того, чтобы вручную начертить на карте курс движения цели и путем несложных вычислений в уме определить ее скорость. Однако даже при ручном введении




В начале войны подлодки покрывали черным камуфляжем. Выглядит очень эффектно, но лодку демаскирует: находящаяся на перископной глубине лодка была видна с воздуха как черная тень под водой.


Тропические ночи по-настоящему черны. Перископ в таких условиях абсолютно бесполезен (и это правильно!), атаковать надо из надводного положения. Когда в первый раз ночную тьму прорезает внезапно включившийся прожектор вражеского корабля, командира лодки госпитализируют с инфарктом.





нужных данных положение не улучшается. Израсходовать весь боезапас без единого попадания – что происходит? Ведь в прошлой серии большая часть пусков была результативной! С этими мыслями мы временно прекращаем игру и начинаем тестирование, отключая в настройках реалистичности моделирование неисправностей торпед и включая отображение на карте всех игровых объектов. При проведении тестов выясняется, что наши торпеды все время проходят далеко за кормой цели, отставая на корпус и далее. При проверке закладываемых в вычислитель данных оказывается, что мы все делаем правильно, расстояние до цели соответствует примерно реальному, ее скорость тоже. Неужели неисправен сам вычислитель?
Буквально пару дней назад ситуацию официально пояснили разработчики: дело в том, что некоторые наши торпеды идут значительно медленнее расчетной скорости (порядка 36 вместо 46), но вычислитель, как и мы, не в курсе этой неисправности, а потому использует данные из ТТХ. При этом баг проявляется только при включении быстрого хода, если же использовать 30 с небольшим узлов, то вычислитель с задачей отлично справляется, и торпеды наконец начинают приходить именно туда, куда мы их отправляем… как правило. Конечно, никто не мешает включить читерское автоприцеливание и гарантированно попадать каждым залпом. Но мы же не за этим сюда пришли, правда?

Слепота и глухота

Гидрофон на перископной глубине не слышит вообще ничего, а если учесть, что мы не можем схватить мышкой ручку выбора направления прослушивания, то кажется, что система просто неработоспособна. Однако с клавиатуры ей все-таки управлять можно, но вокруг царит подозрительная тишина. При этом стоит лодке опуститься на несколько метров ниже, как мир оживает, море начинает звучать, и если поблизости кто-то есть, то мы услышим наконец шум винтов. Дальше самое интересное: если в этот момент мы дадим указание вести данный конкретный контакт, то акустик будет сообщать нам о его действиях и перемещениях даже после того, как мы вернемся на перископную глубину и в гидрофоне снова поселится неуместная тишина. Так аппарат все-таки немножко работает? И еще много загадок таит в себе этот мир. Например, радар. Для нас эта вещь вообще бесполезная: ни с помощью мыши, ни клавиатурных команд мы не только не можем что-нибудь настроить, но даже неспособны включить его или выключить. Вообще, невыключаемый радар на подлодке – тот еще казус. Примерно как волочащийся за разведчиком парашют. Зеленый мерцающий экран не

Присутствие есть растворение, и мерное тиканье хронометра звучит иногда торжествующе, иногда сочувственно, иногда насмешливо.





Большая глубина – мир неясных теней. Здесь почти ничего не видно, и оттого выступающая из небытия лодка выглядит на редкость зловеще.

Управление командой значительно улучшилось со времен прошлой части. Теперь не нужно за руку отводить каждого матроса на рабочее место и обратно, и наша команда не падает от усталости на третий день похода. Теперь на лодке несут вахты: четыре часа через восемь, как и было на самом деле. Система отлично работает и без нашего вмешательства, хотя, если будет на то наша воля, мы можем всех распределить по вахтам самостоятельно.

Один западный рецензент сравнил графику в игре с живописными полотнами маринистов маслом на холсте. Точнее не скажешь.

Самое слабое место в графике – это преувеличенная пиротехника. Хотя таково веяние времени.

Невыключаемый радар на подлодке – тот еще казус. Примерно как волочащийся за разведчиком парашют.

Если бы только наша команда была интерактивна... Ничего, судя по SH3, игру не оставят без поддержки. Первый патч вышел практически сразу после релиза, и имеющиеся баги разработчики обещают не оставить без внимания. А с остальным справятся энтузиасты-моддеры.

Если при наборе глубины свет в кабине начнет мерцать, то загораясь ярко-ярко, то выключаясь вовсе, значит, дело плохо.

отображает вообще ничего, при этом наши подчиненные вполне успешно с этой штуковиной управляются и даже периодически сообщают нам об очередном контакте. Сами, значит, пользоваться этим чудом техники умеют, а командиру показать не хотят.

Стоит ли будить капитана?

Поскольку мы никак не можем уследить за всем сразу (особенно когда время ускорено в тысячу раз), то приходится полагаться на доклады нашей команды. Чаще всего на них можно рассчитывать, но иногда подопечные чудят. Например, при каждом всплытии, когда мы набираем воздух и индикатор углекислого газа сползает до нуля, нам докладывают, что на лодке кончился кислород и надо немедленно всплыть.
Куда хуже, когда команда решает не проинформировать нас, например, об обнаруженной цели. От некоторых сюрпризов можно поседеть: выходишь на мостик подышать свежим воздухом и обнаруживаешь перед самым носом вражеский корабль.

Счастье внутри нас

Сериал повторяет общий эволюционный путь жанра. Моделируемые системы становятся все сложнее, становится все труднее осваивать игру. Декоративные черты уступают место суровому историческому реализму. Большому кораблю – большое плавание, и на смену графическим проблемам прошлой части приходят ошибки в моделировании усложненных систем. Куда приведет этот путь, мы отлично знаем: к настоящему моменту хардкорные симуляторы, как реактивных самолетов, так и подводные практически вымерли от хронической финансовой недостаточности. Вполне возможно, что та же участь постигнет и SH, но сегодня он находится в самом расцвете сил. Сегодня это практически идеальный симулятор, золотая середина, с очаровательной внешностью и богатым внутренним миром, который пока что можно освоить за пару-тройку дней (для сравнения: на освоение LockOn с нуля уйдет в самом лучшем случае месяц).

Конечно, в багах ничего хорошего нет. Но с одной стороны, симуляторов без серьезнейших багов уже давно не бывает вообще, разве что со временем игровая механика усложняется настолько, что все меньшее число игроков способны их обнаружить. С другой, в игре специально скрупулезно смоделированы многие недостатки оборудования и вооружения, и это является бесспорным ее плюсом: ведь в отличие от капитанов Второй Мировой, мы заранее знаем, что работало неправильно, и ожидаем увидеть именно эти проблемы.
И как ни странно, программные баги могут работать не против игровой атмосферы, а на нее: ведь большую их часть тоже можно обойти, если знать, в чем таится проблема. Ситуация аналогична исторической: вернувшиеся из походов капитаны теперь уже на форумах делятся своими проблемами, обсуждают отказы оборудования, проводят многочисленные проверки, ищут пути решения. Мир построен, и он живет. Разве можно его не любить? СИ



СМЕРТЬ ШПИОНАМ

ХОРОШИЙ ЛОЗУНГ ДОЛЖЕН СОСТОЯТЬ ЛИШЬ ИЗ СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫХ. ЗЕМЛЯ – КРЕСТЬЯНАМ, ФАБРИКИ – РАБОЧИМ, СМЕРТЬ – ШПИОНАМ!

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC

ЖАНР:
shooter.third-person.stealth

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Haggard Games

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»

РАЗРАБОТЧИК:
Cyanide studio

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
CPU 1.7ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

ОНЛАЙН:
http://smersh.games.1c.ru





Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Любопытные задания, разнообразные уровни. Неповторимый шарм советских легенд о разведчиках. Окрыляющее ощущение всемогущества.

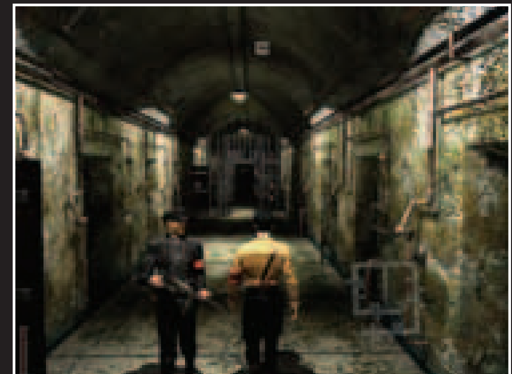
МИНУСЫ
Упрощения в расчете зон видимости и слышимости, неповоротливый интерфейс. Спорное дизайнерское решение со всевидящей картой.

РЕЗЮМЕ
Наган с глушителем, платок с хлороформом. Удавка из рояльной струны. Метание ножей с последующим их вытаскиванием из трупа.


«Теперь ты знаешь меня в лицо, и мне придется тебя убить!»


Этот солдат не видит ничего подозрительного в том, что некоторым людям нравится ходить на корточках. Ура толерантности!


На открытые двери противник никакого внимания не обращает. Да что там, наш супер-разведчик даже не удосуживается закрывать за собой вскрытые сейфы!



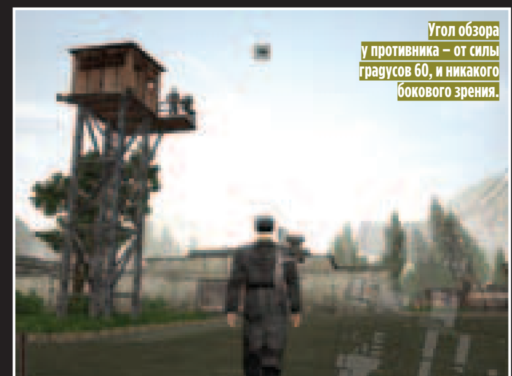


Советский разведчик не прячется в тени, он гордо шагает по вражескому тылу, расталкивая личный состав вермахта, мол, не путайтесь под ногами. Он может дойти до Берлина, вломиться в Рейхстаг и задушить Гитлера, если начальство вдруг поставит такую задачу. Советский разведчик чист и опрятен, к нему не липнет грязь, он не мокнет под дождем и не мерзнет во время снегопада. СШ удивительным образом передает дух телевизионных боевиков-агиток прошлого. Развесистая клюква, родная с детства, бесконечно серьезный лубок без единого гвоздя – одного взгляда на экран достаточно, чтобы понять, кто тут главный герой без страха и упрека, а кто злодей-захватчик, подлежащий быстрому и тихому уничтожению. Враг легко дает обвести себя вокруг пальца, наши снова выходят победителями из самых безнадежных положений. Плакат – это тот же комикс, только состоящий всего из одной картинки. Кропотливая вязь психологической достоверности – ничто перед всемогуществом волевой квадратной челюсти. У советского разведчика нет своего «я»: герой с плаката является архетипом, всеми сразу и никем в отдельности. Даже пройдя игру до конца, не получится без подсказки вспомнить имя главного героя. Оно не имеет значения, как и то, кем именно являются ваши враги: Ура, мы ломим! Гнутся... шведы? инки? ситхи? Несколько первых миссий кормят нас немецко-фашистскими захватчиками, но игрок обязательно устанет от одинаковых мундиров, какой бы Hugo Boss их ни кроил. Так что для разнообразия нас натравят на союзников: достанется и охране британского дипломата, и американским военным. Илье Муромцу все равно, кто попадется под его палицу.

Фас!

Начальством перед нами ставятся самые разные цели: захват языка, освобождение попавшего в плен агента, уничтожение высокопоставленных врагов, фотографирование секретных документов, подрыв моста воро-

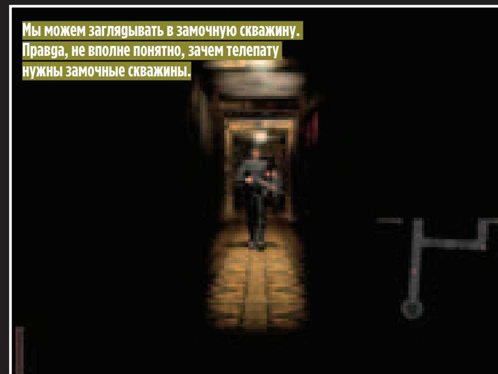
Магическая карта, выводящаяся поверх трехмерной картинки, значительно выигрывает у последней в плане информативности.


Угол обзора у противника – от силы градусов 60, и никакого бокового зрения.

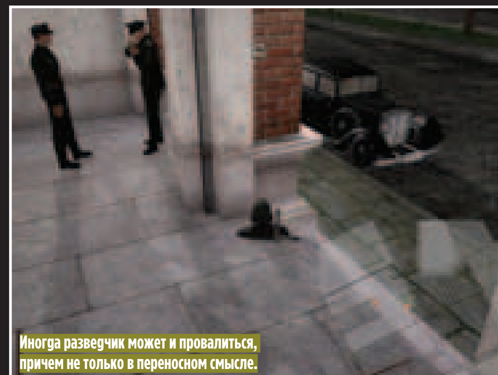




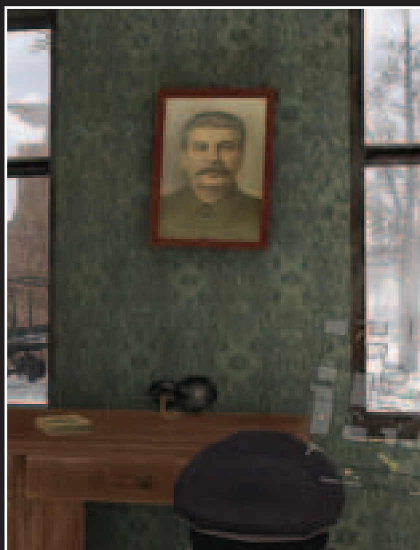
Стоило оглушить русского заключенного, как в камеру моментально вломилась стража и началось расследование – оказывается, комендант немецкой тюрьмы не имеет права пальцем тронуть узника. Удивительный гуманизм.

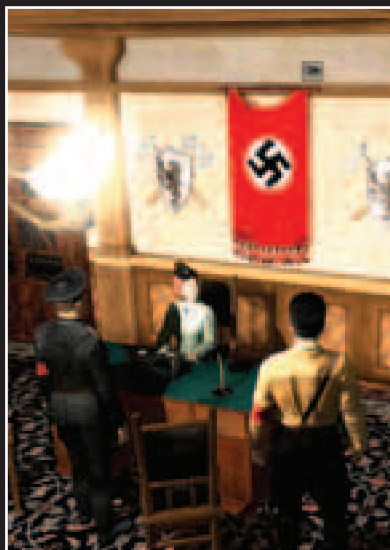


Мы можем заглядывать в замочную скважину. Правда, не вполне понятно, зачем телепату нужны замочные скважины.



Иногда разведчик может и провалиться, причем не только в переносном смысле.







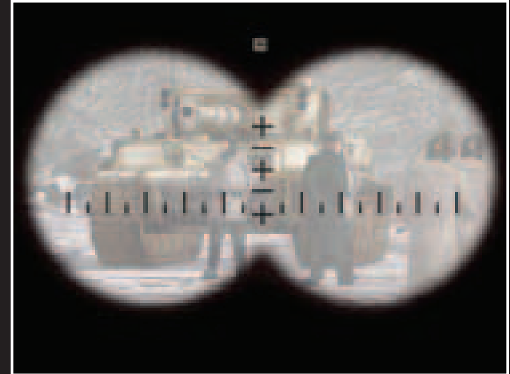
Зачем куда-то идти, если здесь такой отличный пейзаж!?

хом динамита и т.д. и т.п.
Однако при всем разнообразии миссии практически каждый раз строятся по одной и той же схеме. Приходим мы в себя в дальнем углу карты, будучи облаченным в диверсантский камуфляж, завидев который любой враг открывает лихорадочную стрельбу. В такой вызывающей одежде весьма непросто жить на свете, так что прежде всего нам надо раздобыть немецкую форму. И поскольку эта форма никогда не появляется на уровне сама собой, нам приходится вынимать из нее предыдущего хозяина, причем так, чтобы не испачкать драгоценную шкурку пятнами крови и не превратить ее в решето автоматной очередью. Переодевшись в форму солдата Третьего Рейха, мы чувствуем себя куда вольготнее: большая часть солдат противника уже принимает нас за своего и позволяет спокойно разгуливать почти что по всему уровню, и лишь офицеры и особо бдительные патрули SS могут разгадать наш нехитрый маскарад. Учитывая, что эти наблюдательные люди имеют обыкновение толпиться вокруг ключевых точек миссии, мы переходим ко второй части обязательной программы: добыванию офицерской формы. В отличие от легко доступных солдат, офицеры никогда не гуляют в одиночестве в каком-нибудь укромном уголке, так что для обладания заветной формой придется провести небольшую тактическую операцию. Зато потом наступает раздолье, и на уровне остаются считанные единицы врагов, достаточно проницательных, чтобы распознать вражеского агента даже в офицерской форме.
И теперь уже можно приступать к выполнению любой поставленной задачи.

Ничто не ново под луной

Игра представляет собой выставку достижений жанра stealth-шутеров, собравшую воедино множество находок из всех выдающихся игр жанра. Проблема только в том, что идеи, взятые из различных источников, подчас плохо сочетаются друг с другом.
Дело в том, что главный герой – телепат. Он неизвестным вражьей науке способом чует всех, кто присутствует на данном уровне. Мало того, он идеально точно знает их расположение и направление взгляда в данное мгновение. Вся эта информация в реальном времени отображается на волшебной карте уровня. Таким образом, едва только прибыв в неизвестный регион, наш герой уже досконально знает тактическую обстановку. Это начисто лишает игру даже намека на неожиданность, превращая ее просто в тактическую головоломку. У советского агента не может быть никаких сомнений, ему полагается быть всевидящим.
Из-за этого игра в изрядной степени превращается в полет по приборам. Магическая карта, выводящаяся поверх


Старая привычка заставляет собирать оприходованные вражеские тела в самых укромных местах. Никогда не знаешь, какая именно предосторожность сыграет решающую роль.





трехмерной картинки, значительно выигрывает у последней в плане информативности. Потому большую часть времени мы смотрим именно на простенькие красные и зеленые треугольнички, ползающие по проволоке контуров уровня, отвлекаясь на трехмерное изображение только ради совершения каких-то конкретных действий (прицелиться во вражескую шею, взломать замок на сейфе). Довольно убедительные пейзажи чуть ли не пропадают задаром – трудно ощущать себя и диверсантом и туристом одновременно.
Хотя игра весьма кровожадна, и здесь постоянно кого-то режут, душат и просто бьют, зрителю ничего особо страшного не показывают. Во время удушения мы наблюдаем сцену сзади, и широкая геройская спина почти полностью скрывает происходящее от наших глаз, несколько секунд неясной возни – и еще одно тело отправляется на ковер. Кровь может потоками выплескиваться на стены, но все тела остаются идеально чистыми. Пули не оставляют на вражеских тушках никаких следов, ни кровищи, ни отверстий. Это же касается и ножей, да и вообще любого оружия. В этом смысле очень странно выглядит запрет использования униформы подстреленного или зарезанного врага.

Страна немых

Чтобы игра не оказалась слишком уж простой, авторам пришлось компенсировать отсутствие сюрпризов просто запредельным количеством врагов. Охраняемый мост превращен в кишащий фрицами муравейник, одна пара сапог чуть ли не на каждые два квадратных метра.
Теоретически в таких условиях от постоянного гама голосов должно быть шумно, как на вокзале. Однако вокруг нас все чаще тишина. Немецко-фашистские захватчики (да и все прочие тоже) вообще не разговаривают друг с другом, и единственный способ их разговорить – это заставить их обратиться к нам. И даже в последнем случае они весьма немногословны: «Хальт! Диверсант! Тревога!».
При этом между собой они все-таки общаются: бот обнаруживает тело павшего от нашей меткой пули товарища. Он начинает нервничать, бежит к ближайшему соратнику, беззвучно сообщает тому о происшедшем, после чего тот тоже начинает тревожно суетиться. Или вот: на скамейке сидят два явно подвыпивших солдата и раскачиваются в такт чему-то неслышному, наверняка собственному отсутствующему пению. Неужели личный состав вермахта освоил ультразвук? Кстати, мы ведь тоже их подзываем свистом.

Откуда растут руки

Но главная, наверное, беда СШ – это на редкость неповоротливый игровой интерфейс. Во-первых, здесь процветает пиксель-хантинг: для того, чтобы всего лишь открыть (или же закрыть) дверь, надо подойти к ней строго на заданное расстояние. Чуть ближе, чуть дальше – и она уже неинтерактивна. После того как мы, потолкавшись у дверного проема, все-таки нашли нужную точку, надо отдельной клавишей открыть меню действий и колесиком мыши выбрать там желаемое (ничего не делать, открыть дверь, заглянуть в замочную скважину, поставить ловушку). Черт с ней с дверью, она от нас никуда не денется, но чтобы оглушить противника, нам нужно провернуть все те же операции. А враг, между прочим, еще и склонен передвигаться. Так что на простейшее действие запросто может уйти пять-десять попыток. А если учесть, сколь часто нам тут надо кого-то обезвредить...
Вообще у игры есть еще множество недостатков разной степени значительности, придирчивый игрок здесь долго не задержится и вскоре вернется обратно к Splinter Cell и Hitman. Или, если на то пошло, к Commandos.
Но СШ создана ради имперского колорита, и этим она одарит игрока сполна. Именно из-за этого настроения от игры практически невозможно оторваться, не пройдя ее до конца, причем, разумеется, на максимальном уровне сложности, ведь в этом жанре просто не имеет смысла выбирать другие. Шпионы обязательно умрут, и мы им в этом поможем. СИ

ЛОБОВАЯ АТАКА

Теоретически игра позволяет вообще не прятаться, а пройти любую миссию, просто атакуя в лоб. Поскольку у павших врагов можно забирать оружие и боеприпасы, то очень скоро наши карманы начинают буквально ломиться от гранат и автоматных магазинов. Аптечки, правда, по уровню не разложены. При лечении та единственная, что мы принесли из-за линии фронта, не тратится, просто расходуется время. Надо искать укромный уголок либо просто не давать противнику в себя попадать. Если быстро реагировать и вовремя перезаряжать оружие, то это вполне реально. С другой стороны, игра все-таки не планировалась в качестве шутера, потому эта часть рудиментарна. Противник не умеет использовать укрытия, стрелять из-за угла и т.п. Он может запросто метнуть гранату себе под ноги и уложить всю группу достаточно быстрого реагирования. Да и наш герой тоже движется с трудом и совсем не похож на отличника боевой и спортивной подготовки. Потому ему лучше не строить из себя голливудского супермена, а продолжать череду переодеваний.





BURNOUT DOMINATOR

ЧЕТЫРЕ ИГРЫ ПОДРЯД CRITERION ОСТАВАЛАСЬ НА КОНЕ С СЕРИАЛОМ BURNOUT. НА ПЯТЫЙ РАЗ НЕ ХВАТИЛО.

ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PS2, PSP
- **ЖАНР:** racing.arcade
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PSP
- **ОНЛАЙН:** www.ea.com/burnout/dominator



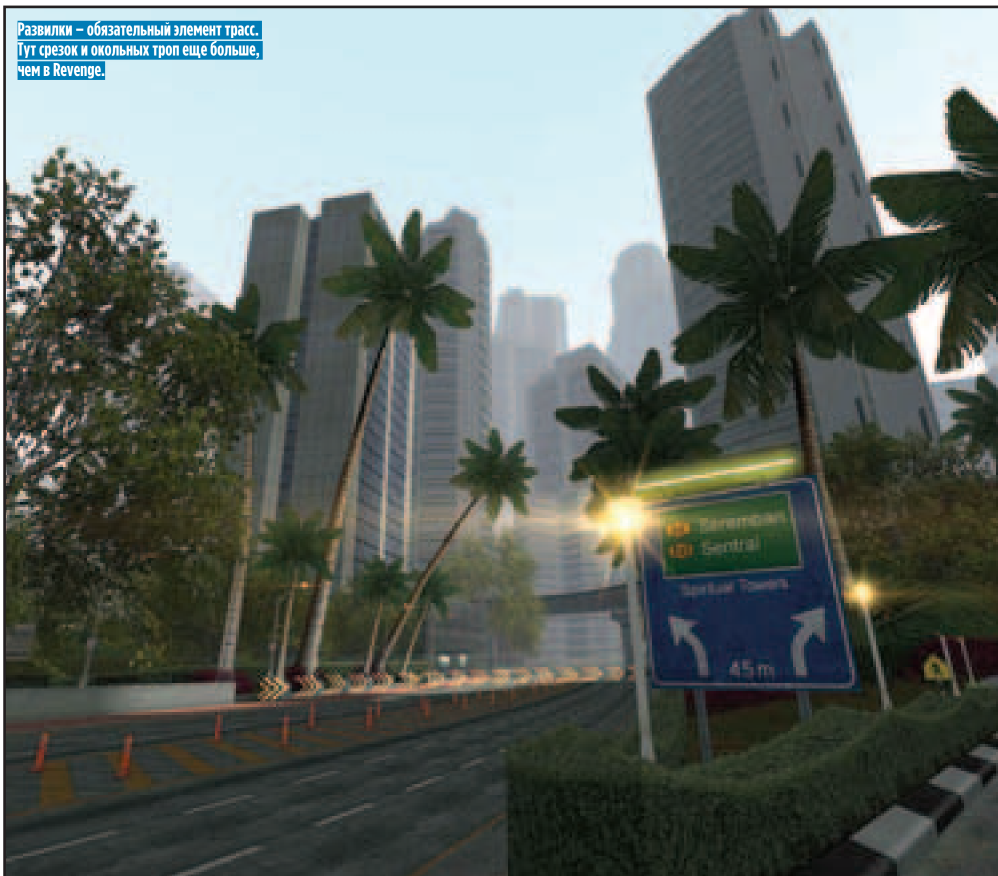

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru





Саундтрек

Forward, Russia! - Nine
Alice in Chains - Would
Army of Anyone - It Doesn't Seem to Matter
Army of Me - Going Through Changes
Avril Lavigne - Girlfriend(English,Spanish,Japanese,Mandarin)
B'z - FRICTION
Brand New - The Archers Bows Have Broken
Bromheads Jacket - Fight Music for the Fight
Dead IDentities - Long Way Out
Earl Greyhound - S.O.S
Filter - Hey Man, Nice Shot (Big Mac Mix)
Hot Hot Heat - Give Up?
Jane's Addiction - Stop
Killswitch Engage - My Curse
LCD Soundsystem - Us V. Them
Lifetime - Haircuts and T-Shirts
Make Good Your Escape - Beautiful Ruin
Maxeen - Block Out The World
N.E.R.D - RockStar (Jason Nevins Remix)
Saosin - Collapse
Senses Fail - Calling All Cars
Shadows Fall - Burning the Lives
Shiny Toy Guns - Le Disko
Skybombers - It Goes Off
Sugarcult - Dead Living
The Confession - Through These Eyes
The Fratellis - Chelsea Dagger
The Have - One Step Ahead
The Photo Atlas - Red Orange Yellow
The Styles - Glitter Hits (J.J. Puig Mix)
The Sword - Freya
Trivium - Anthem (We Are The Fire)
Wired All Wrong - Lost Angeles



Развилки – обязательный элемент трасс. Тут срезок и окольных троп еще больше, чем в Revenge.

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Очень приличная для PSP графика, качественный саундтрек и мощные звуковые эффекты. Скорость – аж дух захватывает!

МИНУСЫ
Минимум нововведений, да еще и нет важнейших элементов предыдущей части. Игра крайне коротка.

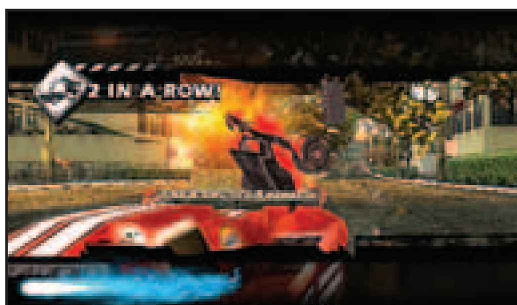
РЕЗЮМЕ
Как это ни прискорбно, но Dominator не способен претендовать на что-то большее, чем звание «еще одной Burnout». Полноценную пятую часть мы получим не раньше сентября.

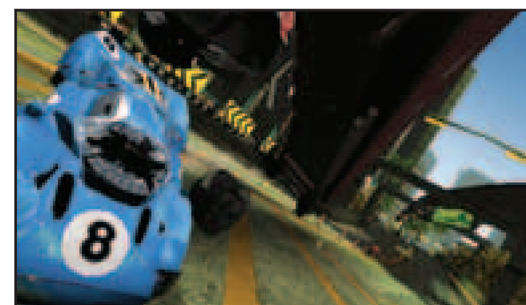

Версия для PSP может похвастаться отличной графикой: взявшись за нее после игры на PS2, сильной разницы в качестве картинки попросту не ощущаешь.


Не забудьте: в Японии левостороннее движение!









Burnout – сериал, заслуженно обласканный поклонниками аркадных гонок. Да что там – даже люди, предпочитающие кручению баранки большие пушки да шахматные доски, зачастую не могут устоять перед искушением смачно разбить одну красивую машину о другую. Burnout действительно цепляет – высоченной скоростью, поощрением опасного стиля вождения, зрелищными авариями. Что ж еще нужно? А нужно, как водится, что-то новое. Глоток свежего воздуха – и следующая часть воспринимается с не меньшим энтузиазмом, чем предыдущая. Burnout 2 познакомила нас с режимом Crash, и с тех пор мы неизменно устраивали огромнейшие аварии на перекрестках с участием десятков автомобилей. Третья перевернула вообще весь геймплей с ног на голову, позволив расправляться с противниками прямо на трассе – легонько подтолкнув навстречу приближающемуся грузовику или, подрезав, обеспечить им падение в пропасть – и щедро награждая за каждый «фраг». Burnout Revenge пошла еще дальше, разрешив на бешеной скорости расталкивать попутные машины, а после аварии – использовать Crashbreaker, чтобы взорвать обломки своего драндулета в надежде напакостить конкурентам. Как видно, сериал развивался по нарастающей, накапливая достижения с каждой вышедшей игрой и дополняя геймплей новыми прелестями. Burnout Dominator эту славную традицию прекратила. Да, начнем с плохих новостей: в новой Burnout для PS2 и PSP напрочь отсутствует режим Crash. О, я уже вижу кислую мину поклонников массовых автоубийств; сейчас скривятся и любители онлайновой игры, которая в PS2-версии начисто отсутствует. Поехали дальше: «поцелуй» с бампером попутного авто не приведет больше к реактивному запуску оного авто на встречную полосу, а завершится прискорбной аварией. Скуксились те, кому нравилось считать себя королём дороги. В довершение нельзя не взглянуть на статистику и не заметить, что в Dominator неприлично малое число машин – 36, что в два с половиной раза меньше, чем в Burnout Legends для PSP. И, само собой, продолжительность игры от этого только страдает. Кому пряников после такого обилия кнутов? Вот самый большой и

Kah Ra Shin

В качестве рекламы Burnout Dominator EA взялась за вирусный маркетинг. По Интернету разошлись приглашения вступить в движение Kah Ra Shin, целью которого является избавление людей от стресса и агрессии. На оформленном в азиатском стиле сайте http://www.kahrashin.com можно найти несколько юморных роликов про обучение агентов сего направления. Лучшим же средством, что найдется в их распоряжении, почитается, конечно же, Burnout Dominator.









Конфетка для глаз

Обе версии Burnout Dominator можно без преувеличения назвать красивыми. На PSP, по сравнению с Legends, заметно увеличилась детализация трасс; PS2-вариант остался на уровне предыдущей части, Revenge, которую и по сей день язык не повернется назвать устаревшей. Одна беда – из-за низкого разрешения часто бывает попросту невозможно разглядеть встречные автомобили – как и раньше. Зато и аварии, как всегда, прекрасны…



Бешеная скорость, агрессивное вождение и новые трассы – для тысяч и тысяч геймеров по всему миру одного этого достаточно.

аппетитный: Dominator, как ни крути, – перед нами все-таки Burnout. А это значит: бешеная скорость, агрессивное вождение и новые трассы! Для тысяч и тысяч геймеров по всему миру одного этого достаточно, чтобы приобрести игру, и от нас они не услышат ни малейшего упрека – сами такие. Более того, мы склонны считать, что каждый, кто ранее интересовался гоночным сериалом от Criterion, должен по крайней мере попробовать Dominator – как знать, вдруг приглянется? Все ж не одним пряником сыты…

Главная особенность Dominator – возвращение собственно Burnout'ов, последний раз до этого виданных аж во второй части. Так, за агрессивное поведение на дороге (езда по встречной, заносы, расправа с противниками) растет шкала ускорения, которая на максимуме из привычной огненной становится газово-синей (выдается сообщение Supercharge Ready); полное ее использование от максимума до нуля за один присест и именуется Burnout'ом. Раньше на этом все и заканчивалось, но тут Burnout'ы подросли и усложнили геймплей. Если в процессе «выжигания» нитро успеть заполнить шкалу «стрелочек», скрывающуюся за синей линейкой ускорения (все так же – агрессивным вождением), то последняя, израсходовавшись до нуля, тут же наполнится снова. На практике это означает, что умелый водитель может вообще не отпускать кнопку ускорения, наворачивая цепочки из дюжины Burnout'ов, а то и больше!

На оном нововведении во многом строится и новый режим игры, Maniac, где за «маньячное» поведение на трассе начисляются очки, а Burnout'ы эти очки преумножают. При прохождении однопользовательской «кампании», именуемой World Tour, нам встретятся Drift Challenge, Near Miss Challenge и Burnout Challenge, в этих типах гонки очками награждаются лишь «запрошенные» финты на дороге. Несмотря на то что сами по себе они не так уж интересны, вместе – добавляют в геймплей разнообразия.

Если сравнивать версии для PS2 и PSP, то преимущество явно будет на стороне последней. Играются обе ипостаси Dominator примерно одинаково, графика для каждой из платформ и вовсе прекрасна, но вот онлайновый мультиплеер на шесть персон и перспективы скачивать дополнительные трассы через сервис Burnout HQ решают спор в пользу портативного варианта.

Говоря же об оценке, стоит отметить, что она во многом будет зависеть от вашего отношения к сериалу. Если вы владеете лишь PSP и вам абсолютно все равно, что творилось с серией на «больших» консолях, – смело накидывайте полбалла. Но если безумный адреналин Takedown и Revenge еще не остыл в вашей памяти, оные полбалла не грех и вычесть. Потому что Dominator, как ни крути, – шаг назад, а то и все два. А Revenge по-прежнему остается лучшей аркадной гонкой уходящего поколения консолей. СИ



Новая модель повреждений?

Хваленая модель повреждений частенько дает сбои. К примеру, слегка задев при заносе на относительно небольшой скорости боком бревно, можно с удивлением отметить, что заднее стекло серьезно треснуло. Позднее выяснится, что смеяться было рано – после очередной подобной близости с бревном (в заносе, в заносе!) скорее всего, отвалится задний бампер. Нечто подобное мы уже видели и в Xpand Rally, и в той же GTI Racing, но релиз первой был несколько лет назад, а второй простили такое повеление только по причине отсутствия хотя бы каких-то боеспособных конкурентов на момент релиза. Особо настойчивые могут возразить: «Даже в недавнем Test Drive Unlimited модель повреждения автомобиля игрока отсутствует в принципе, а ведь Unlimited – это ого-го! Что же плохого в том, что в Xpand Rally Xtreme эта модель посредственная?» Ваша правда, новая серия Test Drive – еще какое «ого-го!», однако при ее разработке о возможности разбить машину никто и словом не обмолвился, а в отмеченных Techland достоинствах Xpand Rally Xtreme указан пункт «Новая модель повреждений». Новая, говорите? Ну-ну.







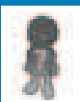
1 В Offroad нас поджидают реальные соперники, а не таймер или тени оппонентов. К этому прилагается резкое падение количества кадров в секунду.

2 Некоторые читатели хлопнут в ладоши и воскликнут: «Ха! Вы ошиблись, это же кадр из GTI Racing!» Спешим огорчить – в том-то и дело, что не из GTI Racing.

3 Нет, крови и переломанных конечностей не предвидится – за долю секунды до соприкосновения с телами потенциальных трупов автомобиль принудительно вернут на трассу.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: racing.offroad
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Techland
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Techland
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
ОНЛАЙН: www.xtreme.xpandrally.com



Автор: V.P.
vp@gameland.ru

XPAND RALLY XTREME

ХОРОШО

ВОТ, НОВЫЙ ПОВОРОТ... HA-A-A-ARD LEFT!

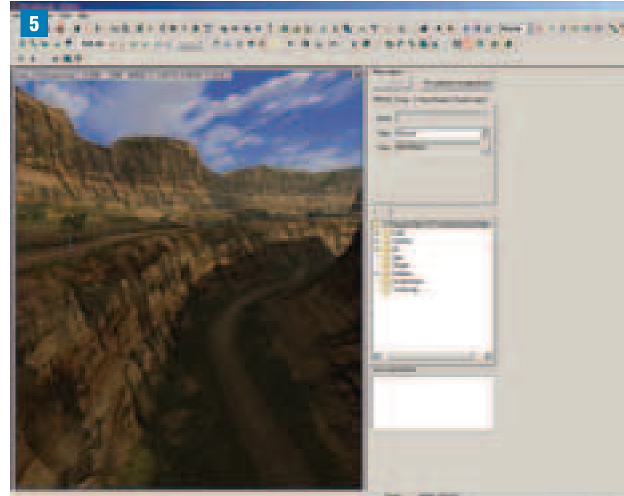
В конце 2004 года борьба между симуляторами ралли была на редкость ожесточенной. Практически одновременно появились Colin McRae Rally 2005, Richard Burns Rally и Xpand Rally. Эти представители жанра были тепло приняты публикой и получили неплохие отзывы. В чем-то Xpand Rally превзошла конкурентов, оставив позади даже Colin McRae Rally 2005. Пусть оценка в прессе незначительно отличалась (заметьте – в пользу Xpand Rally!), но результат для новичка был неплохой. Принимая во внимание этот небезынтересный факт, надежды на Xpand Rally Xtreme были возложены немалые. Укрепляли веру и скриншоты (об этом позже), заставляя думать, что Xpand Rally Xtreme станет королевой бала и окончательно заткнет за пояс Colin McRae Rally. После выхода проекта в свет становится ясно, что если новая серия Colin McRae Rally окажется не лучше – на раллийных гонках для PC можно будет смело ставить крест. Но обо всем по порядку.

Во многих симуляторах для каждого заезда разработана отдельная трасса, жестко ограниченная рамками, – как правило, выехать за их пределы невозможно. Techland создали для каждой из стран, которую предстоит посетить в игре, целый остров (более нескольких квадратных километров каждый), на котором и проложили сами трассы. Таким образом, можно ехать в любом направлении (не во всех режимах, конечно). Эти участки сравнивать с островом Test Drive Unlimited не приходится, но для ралли-заездов вполне хватает.

К тому же, разработчики постарались как следует, и деревья – отнюдь не главные достопримечательности, которые можно встретить на трассе. Памятники архитектуры (например, Великая Китайская стена), небольшие поселения, солнечные пляжи, озера и реки – здесь есть на что посмотреть. Иногда перед автомобилем проскакивают представители местной фауны (нет, сигающих через дорогу медведей встретить не удастся) – правда, количество полигонов, затраченное на каждую косулю, столь мало, что бедное животное напоминает пенек с ножками. Присутствуют и другие более-менее живые персонажи: на обочине порой можно встретить фанатов, вот только всех их можно пересчитать по пальцам (с каких пор соревнования ралли так непопулярны?). А если надоели идущие с игрой трассы – с помощью встроенного редактора всегда можно создать что-то свое. Или, как вариант, отредактировать уже существующее. Вот только на освоение редактора может уйти не один день, а руководство пользователя по нему разработчики предоставить забыли. Тяжело в учении.

Увидеть все местные красоты можно сразу в двух режимах – режиме симулятора и режиме аркады. Вначале понять, чем же











4 Кокпиты автомобилей, как и в остальных гонках на движке Chrome Engine, воссозданы просто отвратительно.

5 Редактор трасс. Подход намного серьезнее, нежели в TrackMania United, но и сил на ознакомление придется потратить намного больше.

Xpand Rally Xtreme не стала хуже предшественницы, проблема в том, что игра не стала лучше.

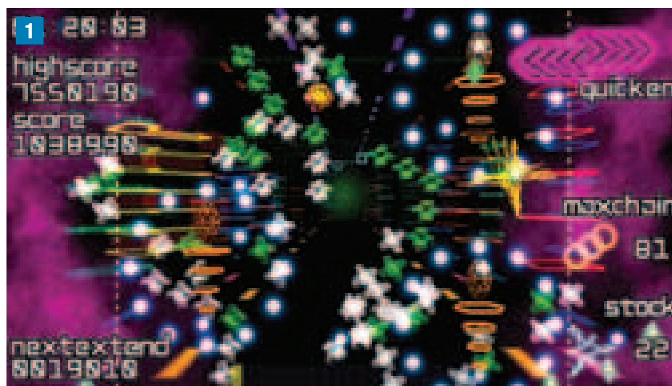
отличаются режимы, непросто – машина всегда уверенно держится на трассе, входить в любые повороты не составляет труда, а интеллект противников (в большинстве случаев представленный таймером или всего лишь тенью) и вовсе одинаковый. Ощутить весомую разницу можно лишь в момент резкого торможения, причем только в том случае, если до этого машина неслась на предельной скорости. Плюс к этому, управление автомобилем в режиме симулятора усложняется, если машина получила слишком много повреждений. Во всем остальном различий нет – и это солидный минус, ведь возможность выбора режима вынесена едва ли не в ключевые достоинства игры. Кроме того, независимо от режима, все автомобили ведут себя на трассе совершенно одинаково.
Таким образом, смысл в приобретении автомобилей по ходу игры практически отсутствует. Покупать очередную «болванку», отличающуюся только цветом и небольшими доработками кузова? Извольте! Несмотря на это, тратить деньги на новые автомобили все-таки придется – в Xpand Rally Xtreme имеется несколько классов машин, и для прохождения всего чемпионата придется приобрести хотя бы по одной модели каждого класса. Серьезно выделяется только класс offroad. Суть этих заездов – промчаться по выделенным точкам. Techland никак не может обойтись без этой забавы ни в одной собственной гоночной игре. Зря – если в GTI Racing подобные развлечения буквально «вытаскивали» игру из болота, то здесь они выделяются настолько серьезно, что при большом желании это можно вынести даже в минусы игры. Другими словами, offroad имеет слабое отношение к ралли и не представляет в рамках этой игры практически никакой ценности.
А если в целом, то планку качества все-таки снизили: Xtreme не стала хуже предшественницы, проблема в том, что она не стала лучше. А два года с момента разработки оригинальной игры – это немалый срок. Кстати, слава и почет «разработчику» предрелизных скриншотов! Конечно, после близкого контакта с Xpand Rally Xtreme нельзя сказать, что изображения взяты не из игры, но сотруднику, ответственному за эти кадры, надо вручить заслуженный «Оскар» – за отличные съемки.
А еще можно поблагодарить Techland за то, что в название игры не добавили цифру 2, обойдясь бесформенным Xtreme – это честно, и на том спасибо. СИ

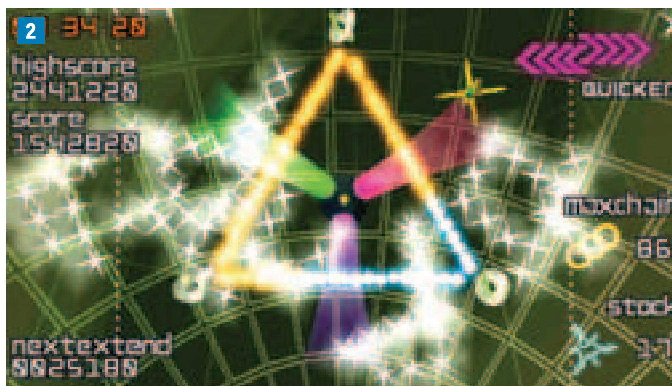
ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Большое количество интересных и разнообразных трасс. Встроенный редактор.

МИНУСЫ
Устаревшая графика. Неудачное музыкальное сопровождение. Отсутствие различий между режимами симулятора и аркады.

РЕЗЮМЕ
Играть, если сильно соскучились по ралли. Но если есть силы потерпеть – дождитесь Colin McRae Rally: DIRT.

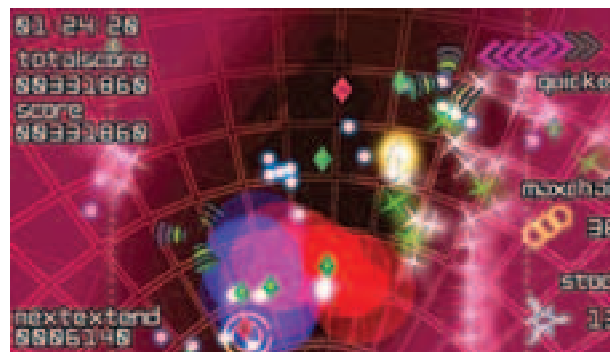


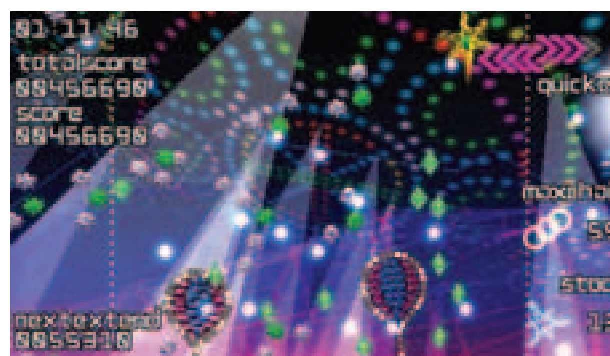


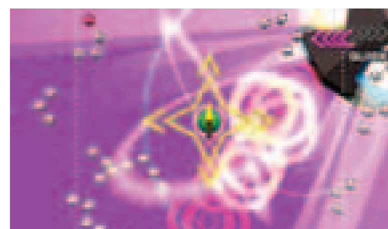


Отдел Нравов Экстра

Игравшие в «Полицию Майами. Отдел нравов» (Miami Vice) наверняка помнят мини-этапы, на которых предлагалось «взламывать» ранее найденные FlashRAM ради получения апгрейдов для оружия. Так вот, эта мини-игра – копия Every Extend, причем не лучшего качества. И если вам подобная концепция не полюбилась еще в «Полиции нравов», то, возможно, EEE и не для вас. Впрочем, попробовать демоверсию EEE для PSP, которую мы также выложили на диск, вам все равно не повредит. А там, глядишь, и Every Extend Extra Extreme для Xbox 360 подтянется.



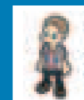






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** special.puzzle.action
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Buena Vista Games
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Q Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ОНЛАЙН:** http://www.eeethegame.com



Автор:
Сергей «TD»
Цилюрик td@gameland.ru

1 На максимальном ускорении подчас бывает трудно сообразить, что происходит на экране.

2 Босс просто-таки облеплен обычными врагами – удачной цепочкой взрывов ему как следует намнет бока!

3 Многие боссы настолько юркие и увертливые, что просто поспеть за ними – уже задачка не из легких.

EVERY EXTEND EXTRA

ХОРОШО

САМОУБИЙСТВО – КАК ЦЕЛЬ, МЕТОД И СПОСОБ ПОБЕДЫ НАД ВРАГОМ.

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Неповторимый игровой процесс; отличное графическое и звуковое оформление; колоссальная replayability.

МИНУСЫ
Слишком многое зависит от случая; невелик набор режимов; немногим отличающийся оригинал бесплатен.

РЕЗЮМЕ
Q Entertainment продолжают нести оригинальные идеи в массы. Как всегда – не свои.

Совсем недавно, в прошлую пятницу, жил-был японец по прозвищу Omega. Это был не обычный японец – он делал видеоигры. Не работая ни в какой компании, а сам. По информации с прошлой пятницы, у него насчитывается уже дюжина проектов. Одна из них именуется Every Extend, и сам автор классифицирует ее как «2D action from STG», то есть, двухмерный action родом из шутеров. Почему же не просто «шутер»? А очень просто: в Every Extend нельзя стрелять – можно лишь самоуничтожаться. Внешне – действительно напоминает привычный двухмерный шутер с видом сверху (a-la Geometry Wars: Retro Evolved): на экране игрок управляет своим «корабликом», отовсюду наседают враги, идут на таран, стреляют, наконец, просто мешаются под ногами! Время от времени появляются особо настырные мини-боссы, а по завершении отведенного на этап времени прилетает сильный и живучий босс всамделишный. Число жизней ограничено, и единственный способ их увеличивать – зарабатывать очки с помощью длинных цепочек взрывов (комбо) и получать за них «экстенды» – дополнительные жизни. Таким образом, главной задачей для игрока становится выбор такого места и времени самоуничтожения, чтобы взрыв захватил как можно больше объектов и, по возможности, спровоцировал цепную реакцию – комбо. Учитывая, что все враги появляются и ведут себя как им заблагорассудится, одинаковых ситуаций тут просто не бывает. Вот такая она, Every Extend, «шутер наоборот». Взрывами, однако, дело не ограничивается: не менее важен и сбор остающихся после расправы над врагами бонусов. Так, обычные противники, испустив последний вздох, одарят дополнительными очками, мини-боссы – дополнительным временем; бывает, пролетит мимо и бомба, которая после вашего взрыва добавит еще один через пару секунд; супостаты же розового цвета после смерти оставляют ускорения. Последние – неотъемлемая часть игрового процесса Every Extend: ведь, «ускорив» игровой мир, мы быстро увеличим число врагов на экране и тем самым получим куда большие шансы вызвать колоссальнейшую цепную реакцию. Боссов иначе и не проймешь – им одного взрыва мало, подавай целые десятки!
Every Extend для PC в первозданном виде – игра бесплатная, вы можете найти ее на нашем диске и ознакомиться. Что же до PSP-проекта Every Extend Extra, за него мы должны сказать спасибо Q Entertainment: обративши внимание на популярнейшую забаву, издательство чуть видоизменило ее, поставило на коммерческие рельсы и выпустило в свободное плавание на портативные PSP-просторы. Чем разбавили формулу успеха? Считаем: возможность «копить» свой взрыв – раз; возможность делать его дистанционным (уводя кораблик в сторону от будущего эпицентра) – два; десяток различающихся по звуковому и визуальному оформлению уровней с оригинальными боссами – три; убогий мультиплеер – четыре; демоверсию Lumines II в довесок – пять. Не так уж и мало! Теперь Every Extend играется чуть лучше, выглядит и звучит гораздо круче и, самое главное, обрела портативность. Рекомендуем! СИ

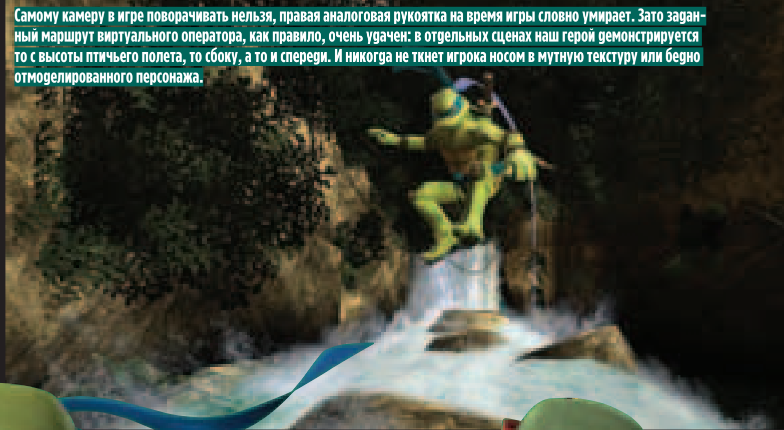








Игровая камера нечасто позволяет насладиться видом героев вблизи. Данный скриншот дарит вам такую возможность.



Самому камеру в игре поворачивать нельзя, правая аналоговая рукоятка на время игры словно умирает. Зато заданный маршрут виртуального оператора, как правило, очень удачен: в отдельных сценах наш герой демонстрируется то с высоты птичьего полета, то сбоку, а то и спереди. И никогда не ткнет игрока носом в мутную текстуру или бедно отмоделированного персонажа.

TMNT

LEAN, GREEN AND ON THE SCREEN!

COWABUNGA! КИНО. ПИТЕР ЛЕЙРД. «ОНИ ВЕРНУЛИСЬ». UBISOFT. ПО ЛИЦЕНЗИИ. МОНРЕАЛЬ. ОТЦЫ PRINCE OF PERSIA. СЫГРАЕМ?





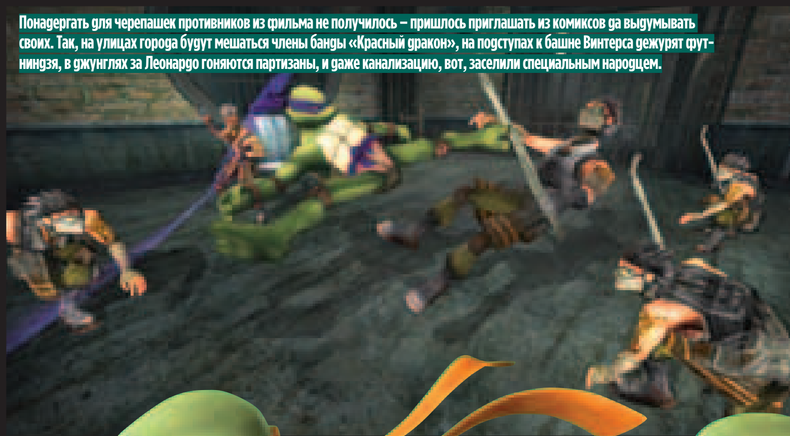
СЕКРЕТ!

Challenge-миссии количеством равны числу уровней, и это неспроста. Заполучить доступ к каждой из них можно, лишь пройдя соответствующий уровень с рейтингом не ниже «A», то есть быстро, понеся минимум ущерба, собрав по пути много жетонов и как можно чаще используя помощь братьев по панцирю. Более того: за «рейтинговое» прохождение вы получаете еще и специальные монеты-панцири – их следует обменивать на бонусы в разделе Extra. Там можно поживиться галереями иллюстраций, видеороликами из фильма, занимательными короткометражками из цикла «Чем они занимались, пока никто не видел» и уже упомянутыми в начале статьи goodies.



С первого же уровня – с небес на землю. 3… 2… 1… Go! Побежали! Эй, куда? Зачем? Позже разберемся. Даже раскладка кнопок подсказывает: «прыжок» тут главнее, чем «удар». Когда герои, по сути, бессмертны (даже бой с боссом не закончится гибелью, если только не сорваться с арены в какую-нибудь пропасть), главным противником автоматически становится таймер. С балкона на крышу, с карниза в переулок – словно герой «13-го района» бежит черепашка-ниндзя, торопится к концу уровня. А при стычках с врагами вопрос победы как таковой даже и не стоит – единственное, чего хочется добиваться, – все той же скорости: отделать супостатов быстро и, по возможности, всухую: именно так игра учитывает успехи по итогам пройденного уровня. Жаль, но рейтинги тут мало на что годны – открыть десяток-другой бестолковых бонусов, включая т.н. goodies, вроде смешного оружия или больших голов; да своего рода VR-миссии для самых оголтелых паркурщиков *. В общем, при желании можно на эту гонку со временем плюнуть и играть осторожно, однако делать этого не советую: все очарование TMNT заключено именно в стремительном беге ловкого ниндзя по городу. Акробатика «Принца Персии» утратила головоломку, но приобрела взамен новое измерение – скорость. Прыжок, другой, пробежка по стене, подтягивание, сальто… Конечно, если нестись сломя голову, всегда есть риск свалиться и свернуть себе шею, но и на это есть свой ответ: тем самым игра бросает хоть какой-то вызов, потому как может считаться легкой даже по современным меркам. Оттого и кажется короткой – несмотря на солидное (16) число уровней. Так что бег-бег-бег! Молодцам из Sega определенно стоит сыграть в TMNT, чтобы разобраться, чего же не хватает трехмерному «Сонику» помимо графики. А бои… Бои тут гость нечастый, да и случаются они только на специально отведенных (огороженных!) «аренах», когда проход дальше на время схватки перекрыт. Тут-то и можно вытащить на свет божий не Принца, а ниндзя: у каждой черепахи найдется удар из прыжка, однокно-

* Паркур (от фр. parkour) – популярный «уличный» спорт, ставящий целью перемещение по городу или пересеченной местности по кратчайшей траектории через препятствия, будь то дома, деревья, скалы и т.п. В кинематографе спорт нашел свое отражение в таких фильмах, как «Ямакаси», «13-й район», «Казино „Рояль“».

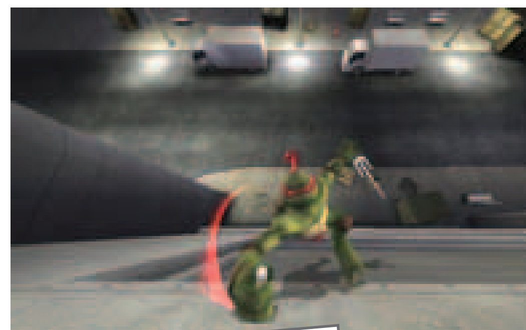

Понадергать для черепашек противников из фильма не получилось – пришлось приглашать из комиксов да выдумывать своих. Так, на улицах города будут мешаться члены банды «Красный дракон», на подступах к башне Винтерса дежурят фут-ниндзя, в джунглях за Леонардо гоняются партизаны, и даже канализацию, вот, заселили специальным народцем.





Суперсилы?

Лео проникает сквозь решетки. Раф ловко карабкается по специальным стенам. Майк порхает над бездной, вертя нунчаки над головой на манер пропеллеров. Дон использует свой шест, чтобы с места прыгнуть вперед и не набить шишку о низкий потолок… Но суровая правда такова, что все эти умения всерьез нужны только на «личных» (одиночных) уровнях, да и там без них почти всегда можно обойтись. На уровнях «семейных» резонно бегать Майком, благо полетать всегда полезно, а т.н. «взаимовыручка» от выбранного героя ничуть не зависит: по нажатию «семейной» кнопки во время прыжка любой из «запасных» братьев подбросит вперед, не дав свалиться в бездну. Других вариантов взаимовыручки (за вычетом «семейных приемов») отчего-то не предусмотрено.



почное (чуть не написал «одноклеточное») комбо из пяти-семи ударов, которое можно прерывать в любой момент, и – на отдельной кнопке – могучий пинок, который разметает нападающих, временно отправив их в нокдаун (удерживайте, чтобы взглянуть на бесполезное мини-комбо). Отвоевали секунду передышки? – Самое время зажать кнопку атаки и «зарядить» специальный прием ниндзя: едва снимете палец, как подопечная черепаха в стремительном рывке наваляет по очереди пятерым хулиганам сразу! Вряд ли они тут же умрут, но напужаются как пить дать! Глядишь, уже и особая шкала заполнилась – можно жать новую кнопку, чтобы замедлить время и без особых помех навешать супостатам вдвое больше и вдвое сильнее. Впрочем, если вас занесло на «семейный» уровень, то переход в этот режим произойдет сам собой, а нажатие на упомянутую клавишу позволяет переключаться между героями. Подержите чуть дольше – и черепашонок засветится: после секундной медитации он призовет на помощь брата, и вдвоем они сокрушат врагов «семейным» спецприемом. Всего таких чудес четыре штуки – по одному на каждого мутанта-ниндзя. Тут и сказке конец – все умерли, а игрок остался в недоумении: вроде, всего хватает, да и стиль боя у черепах формально разный, однако ж, все стычки как под копирку (кто не знает, что такое копирка, пусть думает о ксероксе). Враги неторопливы, даже непоиротливы, взаимовыручкой пренебрегают, на бой выходят пачками (на PS2 не более чем по пять рыл, на Xbox 360 примерно вдвое больше), желанием драться не горят, а нападают однотипно и предсказуемо. Не составит труда уже через полчаса игры выработать – нет, не тактику – последовательность действий, при которой вожделенная надпись «Area cleared» возвестит окончание боя как можно скорее. Скука. После такой подставы ждешь вызова от боссов – ан нет! Немногочисленные боссы (сосчитайте пальцы одной руки) столь же скучны и скудоумны – разве только сильны и выносливы да имеют за душой хоть какие-то приемчики (обычно не больше двух-трех), которыми распоряжаются – да-да! – однотипно и предсказуемо. Любой

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox 360, GC, Wii
ЖАНР: action.platform.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI / «Руссобит-М» (PC)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Vellod Impex (PS2)
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
ОБОЗРЕВАЕМЫЕ ВЕРСИИ: PlayStation 2, Xbox 360
ОНЛАЙН: http://www.tmntgame.com




Автор: Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

ВЕРДИКТ 6.0

ПЛЮСЫ

В первую очередь – отличная музыка! Во вторую – хороший дизайн уровней и настоящий паркур-стиль, навязываемый «акробатическим» геймплеем. Есть Шредер.

МИНУСЫ

Увы, откровенно слабая графика и примитивная, донельзя скучная (!) боевка вкупе с тоскливыми боссами. И ведь никакого мультиплеера! Нет ни Кейси, ни Эйприл.

РЕЗЮМЕ

«Заваленная» игра, не лишенная, меж тем, некоторой свежести и изящества. Если графика не испугает – попробовать стоит.

В роли боссов выступают каменные генералы Винтерса и тот самый монстр, с которого и начался весь сыр-бор. Других, к сожалению, не предусмотрено, и даже в финале приходится вновь биться с теми же врагами. Зато приятным гостем из прошлого в воспоминаниях братьев зажигает покойный Шредер.

Потому что мы братья!

Как бы ни было жаль это слышать хардкорным фанатам beat'em up, но геймплей TMNT настолько заточен под единственного участника, что двум игрокам здесь ну просто нечего делать! – ни со вторым геймпадом, ни через Xbox Live. Бег черепахи стремителен, прыжки быстры, а островки-уступы подчас крохотны. Схватки, напротив, редки и неизобретательны – одна помеха. Еще раз увы. Mortal Kombat: Shaolin Monks сохраняет первенство в совместных мордобитиях, ждет достойную смену.

С балкона на крышу, с карниза в переулок – словно герой «13-го района» бежит черепашка-ниндзя, торопится к выходу с уровня.

бой с любым боссом укладывается в совершенно 8-битную схему: уворачиваемся от пары-тройки «суперов», дожидаясь, пока несчастному надоест скакать по арене, всаживаем в «уставшего» врага одно-два комбо и повторяем до полной готовности.

В общем, как видно, алчущему ниндзя-экшна игроку тут ловить нечего: TMNT получилась куда более «прыгательной», чем «боевой». Слава богу, авторы это и сами прекрасно понимали и оттого не стали засовывать боевые эпизоды куда ни попадя; за десяти-пятнадцатиминутный уровень подраться доведется от силы восемь-двенадцать раз. И только ближе к концу на вас вывалят и целые выводки фут-ниндзя, и блиц-сражение с уже знакомыми боссами.

Осталось рассказать, как игра выглядит. И это, пожалуй, самое сложное. Технически графика не то что «не блещет» – она ужасна! Особенно это бросается в глаза на первых уровнях, когда играть приходится за Леонардо: в джунглях все скалы и «естественные препятствия» – такие же гладкие и прямоугольные, как в городских трущобах. Конечно, это не из вредности, «для геймплею», но от прихватившего, будто призрак самой первой Tomb Raider, дежавю одной только логикой не отмахаться. Хотя TMNT использует движок известного всем «Принца», да и геймплей предлагает сравнительно тот же, выглядеть (в 2007 году!) игра умудряется хуже, чем поседевшая от прожитых лет Sands of Time. И даже версии для Xbox 360 и PC, со своими более четкими текстурами и заоблачными разрешениями дела не спасают. Казалось бы, приговор подписан – но нет, привыкший к позавчерашней графике, угловатым бедняжкам-моделям и отовсюду сквозящей «олдгенности» глаз вдруг подмечает разнообразную и подчас весьма симпатичную анимацию, на твердую пятерку выдержанный стиль, слегка условный, но все же достойный восхищения дизайн уровней… А заведует картинкой строго заскриптованная, но добротная камера, не только не мешающая в довольно сложной прыжково-бегательной части игры, но и берущая ракурсы столь зрелищные и насыщенные какой-то бешеной энергетикой, что волей-неволей залюбуешься. А уж под какую все это музыку! Красота. TMNT одна из тех немногих игр, где стиль и тщание перевешивают и копеечную графику, и залежалый движок. Мы ведь не за количество треугольников в кадре почитаем Ico завораживающе красивой, верно?

В лишенном эмоций остатке имеем вот что: технически рецензируемая игра бесповоротно устарела еще до собственного рождения, геймплей с оговорками вторичен и восторга не вызывает, сюжет весьма условен и прикручен для галочки. Любой ценящий свое время игрок этот монреальский продукт может с чистой совестью пропустить, не потеряв почти ничего. Однако графике противопоставлен стиль, а геймплей повернут таким боком, что вполне сойдет за свежий, особенно, если вы каким-то чудом пропустили «Принца». Все это делает TMNT игрой, от которой можно получать удовольствие. А поклонникам черепах-мутантов даже нужно. Право слово, о Леонардо, Рафаэле, Донателло и Микеланджело уже давно не делали приличных игр! И что с того, что радость боя уступила главенство акробатике? СИ

ЭПИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ САГА

JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

ОТ КОМПАНИИ BIOWARE CORP



В РОЛЯХ ЯРОСТНЫЙ МИН • ВУ ЦВЕТОК ЛОТОСА • ТИГР ШЭН • ИМПЕРАТОР СУНЬ ХАЙ
А ТАКЖЕ МАСТЕР ЛИ • БЕЗУМЕЦ КАН • ПРОЗОРЛИВЫЙ ЦЗУ • ШЕЛКОВАЯ ЛИСА • ЧЕРНЫЙ ВИХРЬ
НЕБО • ПРЕДРАССВЕТНАЯ ЗВЕЗДА • ПОДКАБЛУЧНИК ХОУ • ВПЕРВЫЕ НА ЭКРАНАХ РУКА СМЕРТИ
РАЗРАБОТКА BIOWARE CORP. ПРОИЗВОДСТВО БУКА



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

DEVELOPED BY BIOWARE CORP

jade.bioware.com

Бука









ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2

ЖАНР:
special.party_game.sport

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
SCEE

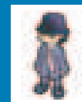
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК:
Kuju Brighton

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8

ОНЛАЙН:
http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10643





Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

1 Околофутбольных развлечений в EyeToy: Play Sports множество. Игру, как-никак, делали англичане, да к тому же в год мирового чемпионата по этому виду спорта.

2 Между прочим, никто не мешает вам создать оригинальный «юзерпик», в нужный момент показав камере не свое лицо, а, например, мордочку плюшевого медведя.

3 Индийский национальный вид спорта – слоновьи бега!

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Разнообразие – как видов соревнований, так и отдельных «дисциплин». Можно играть сразу вчетвером, а также изменять количество игроков по ходу состязаний.

МИНУСЫ
Невозможно самостоятельно выбирать мини-игры из списка, а также «запоминать» результаты между матчами.

РЕЗЮМЕ
Само название игры делает предложение, от которого нельзя отказаться. Поиграем в спортсменов?

EYETOY: PLAY SPORTS

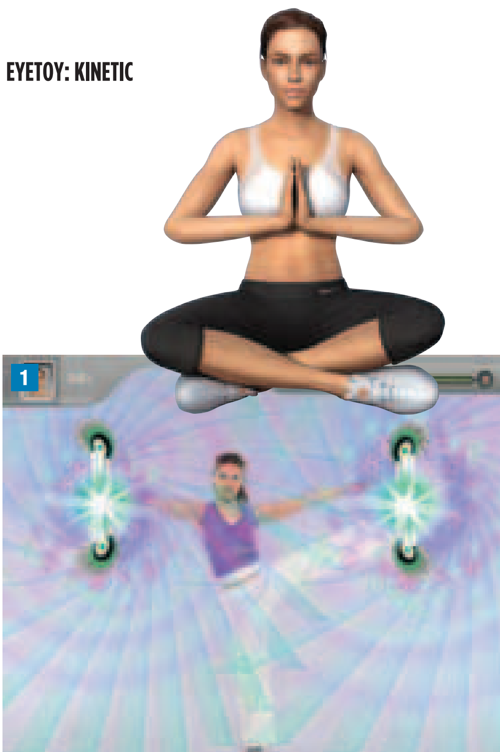
ХОРОШО

ИГРАЙ КАК БЕКХЭМ. БЕГИ КАК СЛОН. ЛЕТИ КАК БЛИН!

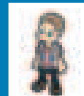
Несмотря на многообещающее слово Sports в названии игры, она не является таким же серьёзным тренировочным комплексом, как проекты серии EyeToy: Kinetic. Спортивная тематика здесь присутствует, но всё-таки заглавие скорее намекает на соревновательный дух – ведь перед нами очередная забава из серии EyeToy: Play от английских массовиков-затейников Kuju Entertainment.

На этот раз перед камерой сможет собраться большая компания – до 8 человек. Разумеется, все восемь участников одновременно на экране никак не поместятся, однако четверо – запросто. То есть стоять в очередь за геймплеем если и придётся, то сравнительно недолго. Пока четыре игрока выясняют отношения в очередной мини-игре, четверо других имеют полное право надорвать животики, глядя, как их товарищи скачут на воображаемых лошадках, подкидывают на невидимых сковородках несуществующие блины, играют в парный теннис или стреляют теннисными же мячиками из специальной машины. В режиме «Tag in – tag out» за каждую победу игрок получает очко, набравшему три очка выдаётся корона. Но игра на этом не заканчивается – «короля» можно и нужно свергнуть и отнять зазубренную шапку. Монарх может и сам отречься от престола – например, если гостю пора домой. В этом случае разрешается, не прерывая игры, изменить количество участников. Оставшись в гордом одиночестве, не торопитесь выключать приставку. Во-первых, никто не запрещает играть в стиле «Змей Горыныч», назначив левую руку игроком №1, голову – игроком №2, а правую руку – игроком №3. Пожалуй, только здесь можно бегать в мешках наперегонки с собственными конечностями, да ещё и проигрывать то левой, то правой своей руке. Среди «честных» одиночных игр тоже встречаются весьма нетривиальные: например, вычёсывание блох из собаки и их последующая ловля. Наконец-то появились и мини-игры, в которых важны не энергичные движения, а зоркий глаз и светлая голова. Так в «Фотофинише» требуется правильно указать, какая лошадь финишировала первой. Для этого нужно помахать рукой над майкой соответствующего цвета. Есть даже математическая игра, словно пришедшая из какой-нибудь Big Brain Academy для Nintendo DS. На экране на короткое время появляется пример на сложение, после чего вам опять приходится выбирать «правильную» майку – на этот раз ту, на которой написан ответ.

Всего авторы наобещали более сотни различных мини-игр, связанных с несколькими десятками видов спорта, и мы, признаться, сбились со счёта. Думаем, что и вам EyeToy: Play Sports хватит надолго, даже если «расчехлять» игру вы будете не только на шумных вечеринках. СИ







ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: special.mini-games.sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: SCEE London Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: http://www.eyetoykinetic.com

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

1 Задача – одновременно прикоснуться к обеим линиям.

2 Тренера можно наблюдать с разных ракурсов, чтобы удостовериться в правильности выполнения упражнения.

3 Уворачиваться от рикошетящих шариков – занятие действительно увлекательное.

Волшебная линза

К игре прилагается специальная линза-насадка на EyeToy, увеличивающая поле зрения камеры. Это необходимо для упражнений, охватывающих все тело. Линза эта, однако, очень требовательна к освещению – будьте готовы к тому, что при свете, достаточном для обычных EyeToy-игр, ваши движения не будут распознаваться должным образом.





EYETOY: KINETIC

ХОРОШО

ЗАПЫЛИВШЕЙСЯ USB-КАМЕРЕ ДЛЯ PS2 НАЙДЕНО НЕ ТОЛЬКО ПРИЯТНОЕ, НО И ПОЛЕЗНОЕ ПРИМЕНЕНИЕ.

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Приятное глазу оформление, наглядность и разнообразие упражнений.

МИНУСЫ
Технологические ограничения EyeToy дают о себе знать; по сути, это очередной сборник мини-игр.

РЕЗЮМЕ
Очередная скукотища с мини-играми – для геймеров. Интересная альтернатива классическим фитнесс-программам – для любителей здорового образа жизни.

А все потому, что EyeToy: Kinetic – не игра, а тренажер. Как и Brain Age, Kinetic направлен не на развлечение, а на развитие. Всевозможные растяжки, активные упражнения для рук и ног, релаксационные тренинги, аэробика – все это ждет нас в совместном проекте SCEE London Studio и NIKE Motionworks. Физкульт-привет!

EyeToy: Kinetic предлагает персонального тренера и индивидуальную программу на 12 недель. Можно составить и собственную подборку упражнений, подразделяющихся на четыре категории, именуемые «зонами». Cardio Zone посвящена активным движениям всего корпуса: в здешних мини-играх вам предстоит проявить гибкость и ловкость. Combat Zone более традиционна для EyeToy-энтузиастов: ее мини-игры заключаются преимущественно в резких «прицельных» ударах руками и ногами. Toning Zone сродни разминке, предлагаемой в начале каждой тренировки, – это не мини-игры, а демонстрация того, как правильно делать упражнения для выбранной вами части тела. Наконец, Mind and Body Zone сочетает в себе как размеренные, неторопливые мини-игры, так и три тренинг-программы для ума и тела – йогу, тай чи и медитацию. Все это разнообразие упражнений проходит под приятную музыку самых разных направлений и сопровождается комментариями тренеров.

> EyeToy: Kinetic выгодно отличается от занятий по видеозаписи наглядностью: вы видите себя и можете корректировать свои движения.

EyeToy: Kinetic выгодно отличается от занятий по видеозаписи наглядностью: вы видите на экране не только тренера, но и себя, и можете корректировать свои движения. Ваш прогресс не мним, а очевиден: выражен в очках и оценках; занимаясь регулярно, вы определенно почувствуете разницу. Мини-игры же привносят в рутинную тренировку соревновательный элемент, положительно сказывающийся на мотивации.

Каждую новую виртуальную игру-тренажёр по-прежнему сложно оценить однозначно. Если рассматривать такой мультимедийный продукт именно как игру, то… нет в ней никакой особой ценности – все эти мини-забавы мы видели уже много раз в серии Play (и там они были, надо сказать, поувлекательней), и ничего столь же революционного, как EyeToy: Antigrav, Kinetic нам не подарит. С другой стороны, мы имеем действительно классную фитнесс-программу, бьющую всевозможные видеокурсы шейпинга одной только своей интерактивностью. Как знать, может быть, именно EyeToy: Kinetic заставит геймеров оторваться от кресел и начать заниматься утренней зарядкой? СИ

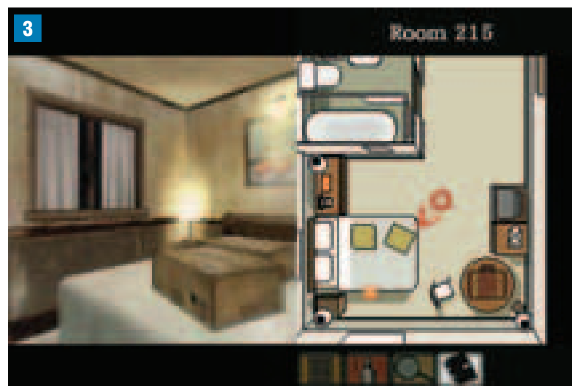
Хочешь забыть – запиши

Вспомните, как часто бывали моменты, когда в играх нам показывали пароли, давали советы или просили запомнить витиеватые названия. Приходилось судорожно искать блокнот и ручку, чтобы зафиксировать полезную информацию, пока она не улетучилась из памяти. В Hotel Dusk этой головной боли нет: Кайла вооружили записной книжкой. Используя стилус, туда можно заносить все что угодно. Мемуары настрочить, конечно, все равно не удастся: место для графомана ограничено тремя страницами.











1 «Так, значит, не забыть сегодня: сбрить эту дурацкую бороденку, перестать, наконец, пить виски за завтраком и обязательно сказать художникам студии CING, что они гении».

2 Трудных для понимания головоломок практически нет. Способы выполнения очередного сюжетного задания становятся вполне очевидными, благодаря многочисленным диалогам между персонажами.

3 На левом экране представлен Hotel Dusk в трех измерениях. Графика, конечно, не шик, но все необходимые для прохождения предметы можно увидеть без лишних усилий и электронного микроскопа.

4 «Гражданин, освободите, в конце-то концов, уборную – тут уже очередь в пол-этажа собралась!»

5 Маленькая девочка нарисовала портрет своей пропавшей матушки. Считаете, сможете лучше? Дерзайте – в вашем распоряжении несколько чистых страниц блокнота.



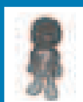
ОТЛИЧНО

HOTEL DUSK: ROOM 215

ОТЕЛЬ «У ЦИНИЧНОГО ПОФИГИСТА»

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Cing
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: http://www.hoteldusk.com



Автор:
Олег «Rogue» Гаврилин
earth-hive@gamenavigator.ru

В прошлом году в полку не боящихся экспериментировать разработчиков случилось пополнение. Студия Cing нежданно-негаданно встряхнула наши представления о квестах игрой Another Code: Two Memories, запомнившейся головоломками, решение которых на всю катушку задействовало конструкторские особенности двухэкранной DS. Приходилось дуть в микрофон, захлопывать консоль и, разумеется, одухотворенно почесывать стилусом нижний экран – в общем, осуществить все виды портативных извращений, на какие только можно пуститься с Nintendo. Казалось бы, куда уж оригинальнее. Однако в Hotel Dusk разработчики развили свои идеи, оставаясь при этом верными канонам Another Code. Незаурядно талантливые господа.

Действие Hotel Dusk происходит в конце семидесятых годов прошлого века. В качестве пролога – сумбурный пересказ событий из жизни главного героя, Кайла Хайда. Мол, щеголяющий колючками на подбородке гражданин служил в полиции и вместе с Брайаном Брэдли занимался делом о хищении произведений искусства некой преступной организацией, куда Брэдли и внедрился для получения информации. Потом засланец засыпался и выдал коллег, а взбешенный Хайд выследил напарника и угостил пулей, за что с треском вылетел из департамента.

Ныне Хайд работает коммивояжером у друга своего отца, плюс сверхурочно ищет для него потерянные вещи. А еще он не оставляет попыток разыскать экс-напарника, который, судя по всему, вовсе не погиб.

Очередное поручение приводит Хайда в обветшалую гостиницу Hotel Dusk у обочины одного из пыльных американских хайвеев…

Четыре комнаты

Поисково-допрашивательный характер бывшей работы Кайла во многом обуславливает жанровую принадлежность игры. Ведь игра – квест, построенный на незыблемом принципе «искать и обнаружить, забрать и не вернуть». Ваш инвентарь распухнет от обилия собранных предметов, которые можно и нужно применять для решения всевозможных головоломок. Однако балом правит отнюдь не игровой процесс, а… сюжет. Ведь еще братья Стругацкие в рассказе «Отель «У погибшего альпиниста» показали привлекательность маленьких гостиниц в качестве мизансцены для драматичного переплетения человеческих судеб.

Помимо Хайда в Hotel Dusk есть и другие постояльцы, и обслуживающий персонал. Все как на подбор: с таким количеством скелетов в шкафах, что хватило бы на приличного размера могильный курган. Копаясь в их прошлом, Хайд узнает, что все присутствующие, и он в том числе, причудливым образом связаны между собой, а нить главной интриги ведет к исчезнувшему Брэдли.

Именно взаимодействие персонажей является ключевой составляющей игры. Каждая глава повествования – очередное открытие от незнакомцев, у которых гораздо больше общего, чем кажется на первый взгляд. Диалоги получились сочными, инте-



Игры разума

Несмотря на сюжетно-диалоговую ориентированность игры, геймплей в ней все-таки присутствует. Соблюдая квестовые шаблоны, вам предстоит собирать ключевые предметы и использовать их для продвижения по сюжету. На левом (верхнем) экране отображаются непосредственно интерьеры отеля, а на правом – их схематичная карта. Передвижения осуществляются либо посредством крестовины, либо указывая направление стилусом. Чтобы поговорить с кем-нибудь или осмотреть детали мизансцены, нужно всего лишь ткнуть соответствующую иконку меню. Самой сладкой изюминкой творчества Cing по-прежнему являются головоломки, для решения которых нужно вытворять с многострадальной DS всякое-разное. Например, захлопнуть ее, чтобы перевернуть мозаику или сделать упавшей в обморок девушке искусственное дыхание. Ну и, разумеется, куда же без традиционного щекотания стилусом чувствительных сенсоров экрана? Кайлу придется взламывать замки, разгибать скрепки, ломать кувалдой кирпичные кладки и даже наряжать елку – наш пострел везде поспел.



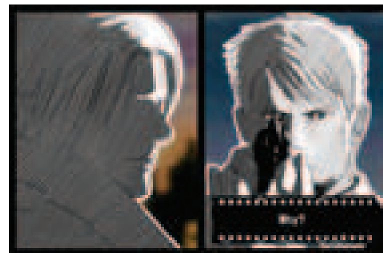


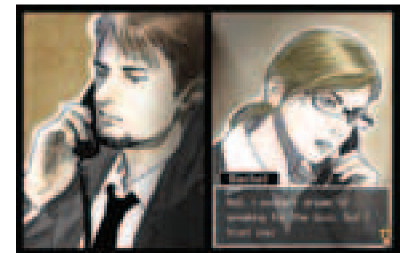


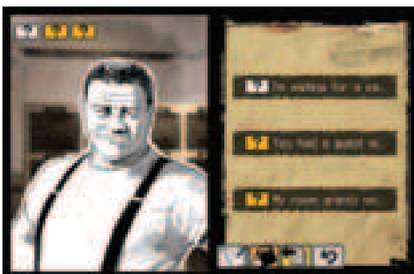


Поболтаем?

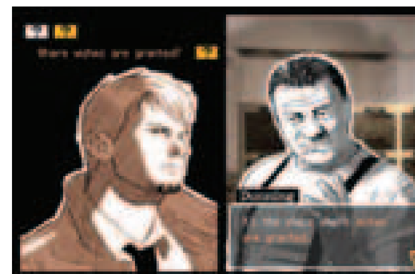
Побитый жизнью и оттого регулярно заливающий за воротник Кайл плохо умеет сочувствовать чужой беде. Тем не менее окружающие постоянно изливают ему душу. Сперва их требуется довести до нужной кондиции болтливости, например, загнать в угол и загавить интеллектом. Во время диалогов можно сходным с реализованным в Another Code способом выбирать темы, на которые вы хотите пообщаться. Плюс есть масса возможностей перебить собеседника и подкинуть каверзный вопрос. Главное – не ляпнуть чего-нибудь излишне провокационного, когда игра дает вам право выбора реплик. Если будете слишком рьяно действовать окружающим на нервы, они всенепременно наябедничают владельцу отеля, а уж он не упустит возможности указать Хайду на дверь.













Герои будто нарисованы от руки: по их черно-белым «наброскам» движутся штрихи и тени, и это живо отличает их от привычных «диалоговых портретов».

ресными и очень убедительными, хоть и оформлены они исключительно в виде текста. Hotel Dusk вообще больше напоминает графическую новеллу, нежели привычную игру. Во-первых, саму консоль приходится держать не стандартным способом, а вертикально, словно раскрытую книгу. Плюс, сюжетные перипетии завязаны таким мудреным узлом, за какой не пришлось бы краснеть и бывалому матросу.

Кого-то может смутить тот факт, что жизни стольких людей клином сошлись на одном разнесчастном отеле. Однако сценаристы позаботились о должном восприятии публикой множества «совпадений», и регулярность обнаружения в кустах белых роялей не кажется абсурдной.

Два этажа, одна кладовка

Во время диалогов каждому из говорящих выделен целый экран. Прелесть в том, что герои будто нарисованы от руки: по их черно-белым «наброскам» движутся штрихи и тени, и это живо отличает их от привычных «диалоговых портретов», напрочь лишенных этой динамики. Художники кропотливо перенесли на экран спектр основных человеческих эмоций, а аниматоры сделали переходы между ними чрезвычайно плавными и естественными.

В итоге персонажи превратились из рядовых NPC, призванных толкать сюжет по рельсам до следующей остановки, в полноценные личности со своими характерами, манерой общения и поведением. В них хочется верить. Им хочется сопереживать. К тому же каждому из героев нашлась отдельная музыкальная тема, которая придает образам еще больше глубины. Вообще же в музыкальном сопровождении преобладают джазовые композиции, которые не отличаются запредельной привлекательностью, но в совокупности своей как нельзя лучше работают на создание атмосферы семидесятых.

Романтика отельного типа

Можно долго разливаться соловьем, нахваливая художественную и драматургическую привлекательность творения Cing, однако прежде чем знакомиться поближе, следует крепко подумать: а стоит ли овчинка выделки? Очевидно, что целевая аудитория Hotel Dusk жестко ограничена ценителями интерактивного сюжета. На свидание с ней нужно брать мозги и знание английского – это не то развлечение, за которым можно скоротать время в метро или дорожной пробке. В Hotel Dusk приятно неторопливо погружаться с головой, желательно вечером, сидя в удобном кресле с чашкой горячего чая. Если наличие свободного времени позволяет вам такого рода деятельность – вперед, загадки старого отеля ждут своего героя. СИ

ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ 

Мастерски написанный сюжет, проработанные на «ять» персонажи, шикарные диалоги, оригинальный визуальный ряд.

МИНУСЫ 

Подчеркнутая неторопливость автоматически делает игру непривлекательной для поклонников активных развлечений.

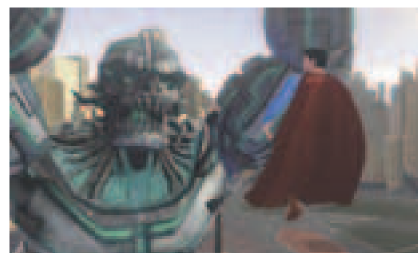
РЕЗЮМЕ 

Если вы устали от беспорядочного тыканья в кнопки, устройтесь поудобнее в кресле и запустите Hotel Dusk – не пожалеете.

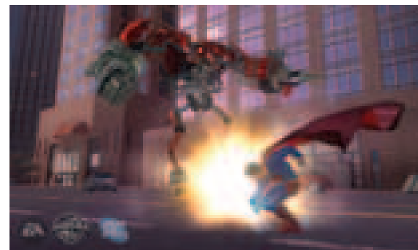


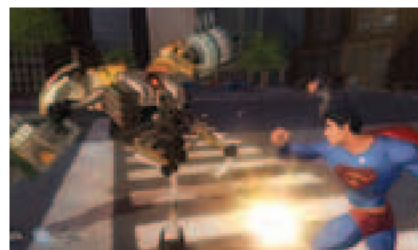


Верная обычаю запускать один проект для всех платформ сразу, компания Electronic Arts не обошла вниманием и Nintendo DS. Версию игры для этой консоли делала та же команда, тем не менее портативная Superman Returns заметно отличается от старших сестер. Во-первых, в ней все куда аккуратнее с сюжетом, хотя без «белых ниток», конечно же, не обошлось. Во-вторых, собственно игровой процесс поделили на две части – тактическую пошаговую и экшн-уровни, попасть на которые можно, только столкнувшись с боссом или угодив на клетку, помеченную значком Disaster. Собственно, дальше и начинается кошмар, так как экшн-уровни DS-версии действительно жутковаты: те же самые проблемы с камерой, что присутствуют в остальных версиях, «помножились» на убогое управление и слабенькую графику. Тактический режим также преподносит неприятный сюрприз – оказывается, запас ходов у Супермена ограничен. Не уложились в отведенный лимит – Метрополис будет разрушен. Версию для PSP, впрочем, и вовсе отменили.









1 Фиолетовый Бизарро почти ни в чем не уступает Супермену, но предпочитает не спасать, а разрушать. Кстати, за него даже позволят поиграть. Недолго.

2 Среди противников попадаются и довольно экзотические твари. Впрочем, Супермену они все равно не противники.

3 Благодаря огромной скорости Супермен может оказаться в любом уголке Метрополиса за считанные секунды.

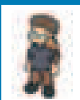
4 С роботами придется иметь дело чаще всего.

5 Герои Superman Returns за короткий срок способны разобрать конструкцию любой величины. Например, убрать с дороги поднадоевший рекламный щит.

6 Взрывы удались на славу. Жаль, об остальном того же не скажешь.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, Xbox 360
ЖАНР: action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: EA Tiburon
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Xbox 360
ОНЛАЙН: www.ea.com/superman_returns





Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

SUPERMAN RETURNS: THE VIDEOGAME

ПОСРЕДСТВЕННО

СУПЕРМЕН ВЕРНУЛСЯ, НО СИЛЫ ЕГО УЖЕ НЕ ТЕ, ЧТО ПРЕЖДЕ...

Кларк Кент мечтал о возвращении на широкие экраны много лет. Но лишь сравнительно недавно главный спаситель человечества таки заглянул в кинотеатры – где, кстати, его встретили куда более сдержанно, чем ожидалось. Спустя какое-то время после премьеры главный супергерой Америки добрался и до игровых консолей – не без помощи вездесущей Electronic Arts. Однако тот ли это Супермен, которого мы ждали?

Бывший футболист?

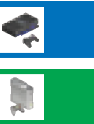
Создание интерактивной версии Superman Returns поручили студии EA Tiburon, сделавшей себе имя на сериале Madden NFL. Разработчики попытались подойти к делу творчески и в первую очередь… жестоко изуродовали сюжет. Мы, конечно, понимаем, что противостояния Супермена и Лекса Лютера не хватало для нужд сценаристов, и необходимость появления новых персонажей не вызывала сомнений. Штука в том, как их вписать в ход событий. Сделали это из рук вон плохо. Злодеи выскакивают, будто чертики из табакерки, и тут же куда-то исчезают без всякого предупреждения. Из положительных героев не оставили вообще никого – даже возлюбленную Кларка, Луис Лейн. Под горячую руку Tiburon попал даже сам Лютер: в сюжетных роликах он еще присутствует, но из самой игры каждый раз таинственным образом испаряется. Впрочем, сюжет – это полбеды. Главные беды Superman Returns связаны с игровым процессом, реализация которого оставляет очень много вопросов.

Шоссе в никуда

Разумно предположить, что, отказавшись следовать сюжету одноименного фильма, разработчики дадут нам ту свободу, которой обычно так не хватает в «лицензированных» играх. Увы, мечта так и осталась мечтой – Супермен вынужден как угорелый носиться по Метрополису, выполняя одно дурацкое задание за другим. Никакого права выбора у героя нет и в помине: попытка отлынивать от работы неминуемо приводит к плачевному результату. Что до заданий, над ними голову не ломали. Уничтожение метеоритов для разминки, участие в некоем подобии гладиаторских боев на потеху одному мегазлодею, возвращение в Метрополис, чтобы встретиться с другим… Однообразные миссии из разряда «спаси жителей, сохрани муниципальную собственность», периодически сменяются однообразными схватками со слабенькими, но многочисленными противниками, прикрывающими очередного босса. Сам Супермен, как и заведено, действительно практически неуязвим, и убить его противники не сумеют. Зато Метрополис и его жители подобной «пуленепробиваемостью» похвастать не могут – и каждая неудача героя влечет за собой разрушения муниципального имущества и потери среди гражданских. Убытки города и гибель населения можно отслеживать по специальной шкале в верхней час-















ти экрана – едва она заполнится до критической отметки, Супермену засчитают проигрыш.

Ищем таланты

Один из главных талантов Супермена – умение летать. Оно же быстро превращается в основное достоинство игры. В воздухе Человек Из Стали способен развивать нешуточную прыть, причем разработчики передали ощущение безумной скорости всего одним нехитрым приемом – вовсю задействовали motion blur. Правда, когда экран заволакивает сероватой дымкой, разглядеть что-либо становится трудновато. Но дух захватывает, не поспоришь. А сориентироваться всегда поможет карта, она же радар.
Кроме полетов, в арсенале нашего подопечного имеются суперсила (перенести грузовик с одной улицы на другую – пара пустяков) и несколько видов излучения. Последнее пригодится, когда необходимо взорвать либо, наоборот, заморозить какой-нибудь объект. Кроме того, в голове с завитком явно припрятан небольшой рентгеновский аппарат, а заодно и подзорная труба. Благодаря им Супермен отличается невероятно острым зрением и буквально пронизывает взглядом многие преграды.
Управление всем этим богатством, субъективно, могли сделать и проще, и удобнее; правда, пожаловаться при всем желании едва ли получится: как ни крути, команд Супермен слушается исправно, а к раскладке кнопок можно со временем и привыкнуть. Но вот приспосабливаться к камере – увольте! Ракурсы тут один хуже другого, а попытки исправить положение правой рукояткой геймпада обычно к требуемому результату не приводят.
Противоречивое впечатление оставляет и графика. Причем уже с первых минут. С одной стороны, есть огромный город, как еж иголками утыканный небоскребами. И город этот (особенно с высоты птичьего полета) выглядит действительно громадным и красивым. Конечно, подлетев поближе к какому-нибудь зданию, нетрудно обнаружить некоторый дефицит полигонов, да и текстуры далеки от идеала. И все же Метрополис не разочаровывает. Однако у медали есть и другая сторона – неуклюжий, угловатый и вообще какой-то кособокий Супермен собственной персоной, вдобавок очень посредственно анимированный. И ведь трехмерные модели рядовых жителей Метрополиса еще хуже! Не забудем также о раздражающих спецэффектах: даже по меркам PS2 они весьма топорны, что уж поминать мощь Xbox 360.

Недолет

Создается впечатление, что отцы Superman Returns так до конца и не поняли, какую игру они хотели сделать. И как следствие – прочно завязли в трясине своих и чужих идей. Ну а геймеры в результате получили игру, вероятно, любопытную для горячих поклонников Кларка Кента вообще и фильма «Возвращение Супермена» в частности, но совершенно безликую, неуклюжую и, в конце концов, просто скучную. Мы уверены, этот герой заслуживает много большего! Несмотря на пристрастие к дешевому позерству и голубому трико в обтяжку. СИ

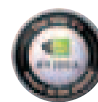
ВЕРДИКТ 5.5

ПЛЮСЫ
Относительная свобода передвижения в огромном городе, супергерой под началом, пара зрелищных схваток с боссами и хороший саундтрек.

МИНУСЫ
Свобода передвижения не подразумевает свободы действий, с сюжетом полнейшая неразбериха, игра однообразна, работа камеры и графика неважнецкие.

РЕЗЮМЕ
Не то чтобы совсем провал, но до полноценного возвращения Супермену еще далеко.





Спи, моя радость, усни

Проходить Titan Quest: Immortal Throne можно новым персонажем или бойцом из оригинальной Titan Quest. Во втором случае есть лишь один минус – вы не увидите новой специализации «Сила Грез». Как следует из названия, в этой магической школе можно будет изучить два десятка умений, начиная с довольно безобидных трансов трех видов и заканчивая способностью призывать могучий «Ночной Кошмар». «Силу Грез» можно взять как основную специальность, так и дополнительную, в помощь одному из 8 вариантов, доступных ранее. При этом для каждого конкретного случая система развития персонажа будет своей: например, магам поможет умение «Транс Сочувствия», заставляющее атакующих получать урон от собственных атак. Ну а «Транс Гнева» придется по вкусу знатокам ближнего боя: по мановению руки толпа нападающих разлетится в стороны, опаленная волной темной энергии.






1 Вражеские лучники страшно досаждают – издалека они умудряются нас травить, ранить, замедлять. Гады.

2 «Армагеддон, как его представляют греки». На самом деле обычное заклинание.

3 Неприятный товарищ, что говорить. Уповаем на Зевса, Афину и пузырьки со здоровьем.

4 Внизу плещется море, наверху мы бежим брать задание. Полотно греческого мастера.

5 Сейчас померкнет свет – мы спустимся в пещеру. Работа с тенями очень хороша.

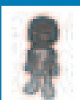
TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

ОТЛИЧНО

ПОСЛЕ НЕОДНОКРАТНОГО УБИЙСТВА РОГАТОГО DIABLO НИКАКИЕ ЦЕРБЕРЫ НАМ НЕ СТРАШНЫ. БЕЗНАКАЗАННО РАСПРАВЛЯЕМСЯ С ЭКЗОТИЧЕСКОЙ ТРЕХГОЛОВОЙ ПСИНОЙ. ГРИНПИС В ШОКЕ.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Iron Lore Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 Ghz, 512 RAM, 64 VRAM
ОНЛАЙН: http://titanquestgame.com




Автор:
Александр Каныгин
alexk@gameland.ru

Главное, о чем нужно помнить, играя в Titan Quest: Immortal Throne: не жадничайте! Визуальный ряд временно выбивает из колеи, лишает разума, пальчики судорожно сжимают мышь. Такая красота творится на мониторе! Довольно – отдохните. Дополнение к Titan Quest, игре, прекрасной во всех отношениях, получилось ожидаемо отменным. Красивая, вкусная, яркая конфетка. Положи на язык, и через некоторое время останется лишь привкус. Приятный.

Те же и там же

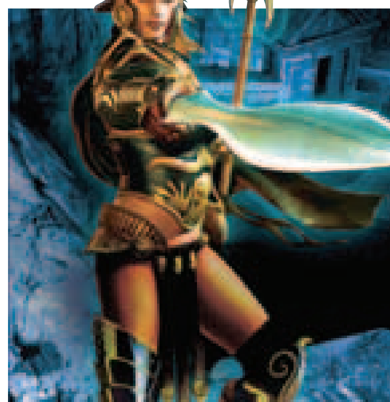
Необходимый ликбез для незнакомых с оригинальной игрой: перед нами action/RPG в стиле «убей Diablo». Сколько таких уже промаршировало по поверхностям наших винчестеров? Все и не упомнишь, однако Titan Quest имеет все шансы задержаться подольше. А все оттого, что мудрая Iron Lore Entertainment превосходить никого не собиралась. Тягаться с детищем Blizzard бесполезно, можно либо использовать общую концепцию, либо попытаться сделать более совершенную игру. Titan Quest классифицировалась как «Diablo с приятными новшествами», то есть почти полностью копировала прародителя и добавляла от себя несколько интересных опций. Immortal Throne, понятное дело, представляет собой еще более продуманную и доработанную игру. Итак: место и время действия остались прежними. Никогда не выходящие из моды «древние» руины, храмы, портовые города, акрополи... Все, что нужно для выполнения заданий, торговли и кое-какого крафтинга. Интерактивности в этих очаровательных фанерных домиках и людях – кот наплакал. Убитый горем мореход расскажет печальную историю о налетевшем на рифы корабле с командой на борту и попросит помочь. Затем суровый морской волк накрепко прилипнет к мостовой, где и будет денно и нощно ожидать нашего возвращения. Также нас ожидают разнообразные полянки, редколесья, дубравы, лужайки, пещеры и лабиринты для бодрящих пробежек на свежем воздухе. Назвать процесс прохождения Immortal Throne иначе язык не поворачивается. Разработчики постарались и уложили максимальное количество действий в удобное меню внизу экрана. Практически все управление героем осуществляется с помощью мыши. Да и не так много этих действий – увидели монстра, ткнули в бедолагу подходящим по случаю заклятьем, закликали до победного звона в колонках и подцепили тем же курсором выпавшие трофеи. Тот, кто успел развить способности героя, может тут же вооружиться и приодеться, вои-











6 Камера, кстати, в игре на редкость податливая. Но, увы, приблизив ее к персонажу, мы совсем потеряем картину боя.

7 Античные герои не боятся мороза, молний и прочей магии. Сейчас подойдем поближе и доходчиво это объясним.

Удар бронзовой палицы отправляет недоумевающего сатира в полет. Рогатый размахивает конечностями и потешно переворачивается.

ны с уровнем пониже – скинуть добычу в «мешок» и позже выгодно продать. Далее бегом по карте, навстречу следующему приключению. И огромное спасибо разработчикам за то, что не забыли прикрутить к этой древней схеме элементы выдумки. Во-первых, конечно, греко-римский дизайн. Гротескно короткие мечи, круглые деревянные щиты и бронзовые шлемы с конскими хвостами на макушке выглядят убедительно.
Залитые солнцем луга и песчаные пляжи с кентаврами и сатирами воспринимаются свежо и оригинально после многочисленных орков, эльфов и гномов. Immortal Throne, кстати, пускается и вовсе во все тяжкие и добавляет новые декорации, среди которых числится, ни много ни мало, царство тьмы Тартар. В программе развлечений – переправа через реку Стикс, спарринг с трехглавым псом Цербером и чуть ли не ужин при свечах с Ахиллесом, Агамемноном и Одиссеем, заскучать не успеем.
Мы бы, наверное, желали лицезреть больше масштабных батальных сцен в стиле недавнего фильма «300 спартанцев», однако оставим это для будущих дополнений и игровых модификаций.

Пыль в глаза

Кинематографичности игре хватает. Немолодой уже движок все еще выдает очень приятную картинку, рисует хорошие текстуры, колышет листву на деревьях и играет тенями. Больше всего впечатляет физика. По мере роста способностей персонажа Immortal Throne на поле брани начинают твориться настоящие чудеса. Удар бронзовой палицы отправляет недоумевающего сатира в полет. Рогатый размахивает конечностями и потешно переворачивается.
Но вот на его пути встает дерево, стена или просто группа товарищей – во всех трех случаях результат будет разным. Гибкий ствол отбросит противника назад, стена резко остановит свободный полет, и несчастный мешком сползет на землю, орава нападающих разлетится во все стороны, словно кегли. Красота! Если же вы выбрали магическую стезю, бои и вовсе приобретают эпический размах. Сначала классика: огненное оружие, файерболлы, заморозка. Дополнение предлагает материю посложнее – сны. Специализация «Силы Грез» позволяет менять материю мироздания: искривляющая пространство волна расшвыривает мелких противников в стороны и замедляет крупных, давая нам возможность подбежать, размахнуться и кааак... Красиво, удобно, бодро – ничуть не хуже Lord of Destruction. А это, согласитесь, лучшая похвала. СИ

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Красивая игра для тех, кто получает истинное наслаждение от коллекционирования доспехов, оружия и магических колец.

МИНУСЫ
Мелкие огрехи в работе интерфейса. Прямолинейный сюжет. Упрощенный игровой процесс.

РЕЗЮМЕ
Игра, не требующая от вас особых усилий. Откиньтесь в кресле и щелкайте затвором кнопки «PrtScr». Увы, скоро наше путешествие закончится.



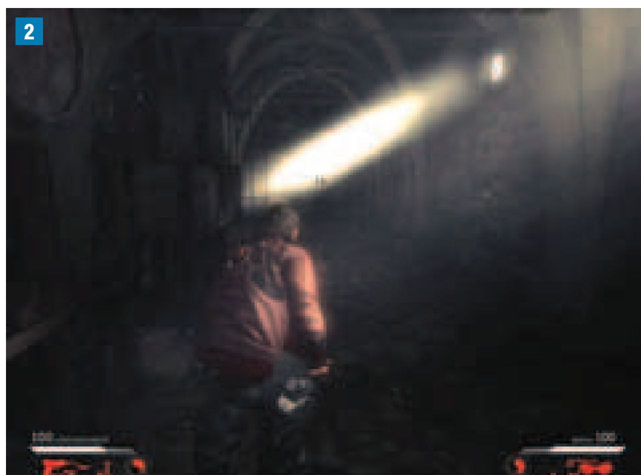


СЕКРЕТ!

Секретные коды надо вводить прямо во время игры:

Ifmdamage – любое оружие наносит больше повреждений, чем раньше;
Ifuammo – полная амуниция;
Ifgdgun – получить пистолет (если до этого момента он у вас отсутствовал);
Ifgplasma – получить плазменное оружие (если до этого момента оно у вас отсутствовало).



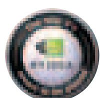




1 Райан умеет прятаться за стенами и ходить на корточках. На этом обещанный стелс заканчивается.

2 Чем-то Райан напоминает Леона Кеннеди из Resident Evil, не находите?

3 Вы только взгляните в эти проникновенные глаза. Какой там, к черту, демон – ангел во плоти.



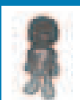
INFERNAL («ДЬЯВОЛЬЩИНА»)

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

НЕ ЗНАЕТЕ, КАК ИЗБАВИТЬСЯ ОТ ВЕЧНО ОПЕКАЮЩИХ ВАС АРХАНГЕЛОВ? ЗОВИТЕ РАЙАНА ЛЕННОКСА, ОН ПОМОЖЕТ!

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Playlogic Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Metropolis Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.5 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
ОНЛАЙН: www.infernal-game.com





Автор:
Алексей Меркухин
gmord@rambler.ru

Борьба добра со злом, в частности, с библейскими мотивами – очень благодатная тема. По ней можно снимать фильмы, рисовать комиксы или писать книги, чем многие и занимаются. А вот игровую индустрию божественные разборки обошли стороной. Навскидку можно вспомнить разве что Messiah да Requiem. Остальные представители «христианских» игр особым качеством похвастаться не могли.

Вроде как ситуацию должна была поправить Infernal (в прошлом – Diabolique: License to Sin, а в российском варианте игра именуется «Дьявольщиной»). Разработчики обещали экшн с демоном в главной роли, захватывающим сюжетом, внушительным набором убойных пушек и набором пси-способностей. Да не срослось.

И вроде бы, авторы сдержали все обещания: и демон здесь есть, и фокусы с применением магии присутствуют, и арсенал вызывает уважение. Но вот собрать все воедино, чтобы получился качественный проект, разработчикам не было дано – то ли по причине нехватки времени, то ли из-за отсутствия таланта. Так или иначе, это не спасает «Дьявольщину» от божественной кары «СИ». Казнить, нельзя помиловать.

Явление народу

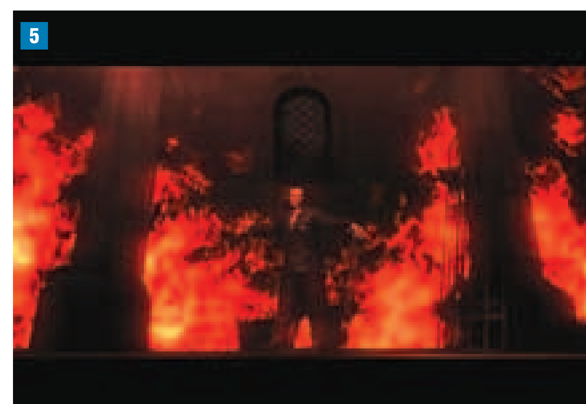
Долгие столетия силы света и тьмы, Ether Light и Abyss соответственно, грызли друг другу глотки в надежде довести врага до того состояния, когда челюсть начнет отваливаться. Обе группировки несли постоянные потери, поэтому и те и другие не чурались привлекать под свои знамена людей. Оных тренировали, обучали, и отпускали назад на Землю выполнять важные поручения, среди которых числилась и вербовка других людей. Так обе стороны и жили до тех пор, пока равновесие не пошатнулось и преимущество не оказалось на стороне Небесной канцелярии. Само собой, нарушенный баланс сил ни к чему хорошему привести не мог. Анархия, смерть, болезни, голод – вот неполный список несчастий, которые в ближайшем будущем обрушатся на головы бедных людей. Главному герою игры – демону Самаэлю (он же Райан Леннокс), в прошлом одному из ангелов, а ныне служителю Ада – предстоит нелегкая задача: восстановить равновесие.

Расхваленный разработчиками сюжет на поверку оказался романом одной начинающей писательницы. Дело в том, что подача информации происходит, как в серии Splinter Cell. То есть вначале возникает некая интрига, а затем шесть часов кряду вы выполняете миссии, забыв напрочь о сюжете, который напомнит о себе лишь ближе к концу игры. Ни к селу ни к городу приплетены персонажи, роль которых во всей этой странной истории остается загадкой. Про-





Боссы – это отдельная история; они чуть ли не лучшее, что есть в игре. В конце каждой миссии Райан натыкается на верзилу, который обладает не только более значительной по сравнению с архангелами силой, но и внушительными габаритами. Просто так наперевес с гранатометом к нему не подойдешь, поэтому для начала требуется отыскать его уязвимое место. Отрадно, что в этом поиске главную роль играет мана с пси-способностями. Так, один громила высасывает из Самаэля все силы. Чтобы его остановить, понадобится проделать целую серию заклинаний, и только затем провести нечто вроде «фаталити»: нажать на курок или еще раз сотворить болезненный для врага фокус. Процесс уничтожения боссов скоротечен, но в меру увлекателен и интересен. Жаль, что вся игра не такая.







4 Процесс извлечения души – очень зрелищное представление.

5 Позвольте представить: адский сатана.

6 Вскрытие покажет: умер во время занятия йогой на ледовом покрытии.

изнеся пару сакраментальных фраз, они, как и сюжет, удалятся со сцены, чтобы перед финальной беготней еще разок напомнить игроку о своем существовании. Сюжетная информация подается в виде полноценных монологов, коих, правда, насчитывается не более десятка, поэтому что-либо понять из них проблематично. Я уж не говорю, что после завязки идет нескончаемый набор клише и штампов. Что до игрового процесса, к сожалению, и он ничего нового нам не преподнес. Большинство заданий проходятся по одной и той же схеме. Миссия начинается на открытом пространстве. Ни о какой свободе передвижения и речи нет; обычно это два здания и маленькая территория между ними. Вдоволь нагулявшись, Райан попадет в секретную комнату, в которой непременно будет рычаг, дернув за который, он обнаружит еще одну секретную комнату, расположенную неподалеку. Найдя ее, Леннокс на этот раз увидит люк, спустится в шахту и там проведет все время, выполняя условия миссии. Изредка подвалы заменяются ангарами, церквями, святилищами. На контрасте святых и порочных мест, кстати, основана система маны. Именно она порождает магию и позволяет Самаэлю проделывать различные фокусы: телепортироваться на небольшие расстояния, левитировать, становиться невидимым, включать замедление времени. Мана восстанавливается при условии, что Райан находится в скверных местах, совершает греховные деяния и всячески действует против правил морали. Освященные места, напротив, пагубно сказываются на его здоровье и стремительно снижают показатели до нуля.

В графическом плане Infernal безусловно, уступает первостатейным экшнам последнего времени, использующим движок Unreal 3, но пару красивых «па» выдать может. Особенно разработчикам удались эффекты. Наверное, поэтому в игре постоянно что-то взрывается и рушится. А особо убогие уголки авторы погрузили в кромешную тьму или прикрыли «блумом». Со всем этим, прямо скажем, небогатым багажом движок справляется отменно – игра не подтормаживает на компьютерах, худо-бедно удовлетворяющих системным требованиям. Разве что иногда вылетает в Windows или попросту зависает. Ждем патчей.

Отче наш

Западная пресса единогласно выводит Infernal жирную «двойку» за попытку развлечь игрока. Наша оценка будет повыше, но вердикт аналогичный. Infernal из разряда тех игр, которые ничем не могут поразить. Пси-способностями мы успели насытиться в Psi-Ops и Second Sight, графика особых восторгов не вызывает, обилием оружия сегодня вообще никого не удивишь, а экшн выдался сырым и пресным. Тем не менее «Дьявольщина» способна в определенные моменты поддать жару, сделать красивое представление на экране монитора и здорово напугать игрока адским антуражем. Возможно, этим она хоть кого-нибудь, да заинтересует. СИ

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ 

Мужественный главный герой, искусно владеющий разнообразным оружием и способный поднимать трупы поверженных врагов с помощью левитации.

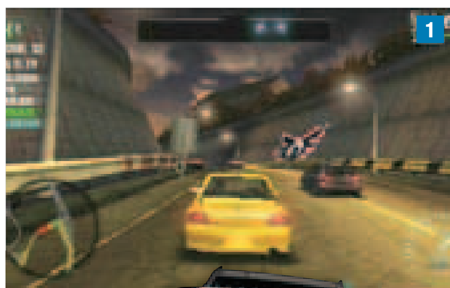
МИНУСЫ 

Далеко не nextgen-графика, которую нам обещали разработчики. Скучное повествование. Миссии чересчур однообразны. Игра проходится за один вечер.

РЕЗЮМЕ 

Заложник времени. Выйди Infernal на пару лет раньше, оценка была бы выше.











1 Пусть в игре отсутствует Autosculpt, зато с помощью местного редактора вы всегда сможете сообразить боевую раскраску не только для своей машины, но и для дружественных авто других членов команды.

2 Все заставки представлены именно такими стильными скетчами.

3 Парк автомобилей удовлетворит любые вкусы, но четкого деления на классы здесь и в помине нет, а управлением машины не больно-то различны меж собой.

4 Большую часть ящиков с секретами вы сможете найти на местной свалке.

5 Местные рассветы и закаты стоят того, чтобы абсолютно бесцельно кататься по городу.

6 Пристроиться за машиной помощника – порой, единственный способ выиграть гонку. Но будьте осторожны: если водитель из вашей команды пересечет финишную линию первым – вы проиграете.

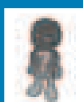
NEED FOR SPEED CARBON: OWN THE CITY

ХОРОШО

МЕСТЬ – ЭТО БЛЮДО, КОТОРОЕ НУЖНО ПОДАВАТЬ ЭКСКЛЮЗИВНО.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** racing.arcade.street
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Team Fusion
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 3
- **ОНЛАЙН:** http://www.ea.com/nfs/carbon





Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

Electronic Arts старается выпускать каждую новую Need For Speed на всех актуальных платформах, включая даже те, на которых подобные игры можно воспринимать разве что как пародию на гонки (вспоминаем Game Boy Advance). Не обойдена стороной и переносная консоль от Sony: как известно, для PSP были разработаны свои Underground и Most Wanted (Underground Rivals и Most Wanted 5-1-0 соответственно). Правда, это были не альтернативные версии игр, а скорее просто оптимизированные для PSP – они во многом проигрывали «старшим братьям» и не предлагали ничего нового. На этот раз могло получиться точно так же, но EA Games почему-то решилась на беспрецедентный эксперимент: параллельно с основной версией запустили в разработку еще и по-настоящему эксклюзивную, для портативной консоли. Подтвердим без лукавства: на ней неуместен ярлык «попробуй отыскать десять отличий». Начнем с того, что сюжетная линия Own the City помрачнее, чем в той же Carbon: одна из гонок заканчивается для подающего надежды главного героя и его брата Мика настоящей трагедией: первый оказывается на полгода прикован к больничной койке, второй и вовсе покидает бренный мир. Через шесть месяцев наш герой пускается на поиски виновника, но помогать ему поначалу готовы лишь двое: старый приятель Картер и Сара – подруга погибшего Мика. И ведь одними добрыми советами дело не ограничится – зуб за зуб! В отличие от наглых, но вполне дружелюбных гонщиков в Carbon для других платформ, жители этого города никогда не прочь дать волю кулакам. Конечно, физическую силу здесь применяют исключительно между гонками, да и поучаствовать в драках не дадут – смотрите видеоролики.
А смотреть их хочется снова и снова – команда Team Fusion, сформированная из сотрудников EA Canada (между прочим, исключительно для того, чтобы заниматься разработкой для PSP), полностью отказалась от записи игрового видео с живыми актерами. И не спешите списать этот факт на экономию денежных средств – возможно, таковые соображения и имели место, но команда точно не ошиблась, когда оформила все вставки в виде стильных и несколько мрачноватых комиксов. Балуют нас ими не очень часто, но вполне достаточно, чтобы не заскучать.
Впрочем, скучать здесь и без того некогда. Как вы наверняка помните, едва ли не главным недостатком поздних Need For Speed (особенно после с Hot Pursuit 2) стали искусственно затянутые заезды – 7-8 минут с усиленно жулящим или, напротив, отчаянно ротозейничающим противником способен выдержать не каждый. Own the City практически избавлена от этого недостатка – гонка тут, как и в Most Wanted 5-1-0, редко затягивается более чем на 3-4 минуты. Однако интеллект оппонентов по-


4

А что это у вас в кармане?

Версии Own the City для Game Boy Advance и Nintendo DS представляют определенный интерес, но посвящать им отдельные материалы особого смысла нет. Разработкой для GBA занималась компания Pocketeers, и если вы уже знакомы с Need For Speed Underground 1-2 и Need For Speed Porsche Unleashed в версиях для этой платформы, то наверняка представляете и Own the City в их исполнении. Во всяком случае, графический движок все тот же, а с такой графикой и за сюжетом следить не очень интересно. За версию для NDS усадили компанию Exient, известную, в первую очередь, адаптациями FIFA Soccer (для GBA, NDS и N-Gage) и Madden NFL (для GBA и NDS). Если вы обладатель Nintendo DS и испытываете острую нехватку гоночных игр, можете задуматься о приобретении – игра, в сущности, не плоха: графически на голову лучше версии для GBA, но до PSP-оригинала ей, конечно далеко. Зато мультиплеер поддерживает на одного участника больше.


5


6







И не пытайтесь найти каньонные гонки, Эммануэль Вожье, и Autosculpt – здесь нет ни того, ни другого, ни третьего. Это совсем другая игра.

прежнему схож с бревном, так что и тут им порой приходится мухлевать. И нам есть что противопоставить! Дружки-водилы всегда готовы помочь выбиться в лидеры в процессе заезда. И ведь неплохо справляются – в некоторых гонках получается побеждать исключительно с их помощью.

Приятно удивили и новые режимы. Один из них напомнил спортивное ориентирование: основная цель – добраться до отмеченной точки быстрее, чем оппоненты. Другой всколыхнет воспоминания бывалых игроков в Chase H.Q. Если помните, главная цель игры была не только догнать, но и задержать противника любыми средствами, уложившись в отведенное время. То же нам предлагают и разработчики Own the City. Найдется и еще обновка – режим, в котором, наоборот, требуется как можно скорее убраться с территории неприятеля, а он, конечно же, не дремлет, а всячески пытается вас остановить. Да, все эти прелести начисто выбиваются из колеи Need For Speed и в отдельности не представляют никакой ценности, зато щедро подсыпают разнообразия в общий котел. Тем более, кое-где этого разнообразия всерьез недостает: местный городок в разы меньше урбанистической махины Carbon или Most Wanted – если постараться, его можно объехать минут за 5-10. Но Team Fusion нашли способ заставить нас скитаться даже тут. Прием нехитрый и давно известный: по закоулкам рассованы ящики, собирая которые, игрок пополняет бонусную галерею; без них, кстати, никак не закончить игру на все 100 процентов. Еще одно развлечение в рамках Own the City – и оно, как ни странно, работает! А вот найти каньонные гонки и не пытайтесь. Эммануэль Вожье? Autosculpt? – Здесь нет ни того, ни другого, ни третьего. Мы имеем дело с абсолютно новой игрой, и, признаться, непонятно вовсе, за каким чертом сохранено слово «Carbon» в названии – можно было бы обойтись исключительно «Own the City». Ведь единственное, что заставляет вспомнить тот Carbon, – музыкальное сопровождение. Можно сказать, что это даже в какой-то степени недостаток. Ведь не секрет, что этот саундтрек – самый слабый и невыразительный из четырех последних игр сериала. Но общего впечатления от Own the City даже он не портит. В любом случае, хочется верить, что Electronic Arts возьмет разработку игр-исключений за правило и будет впредь почаще баловать нас эксклюзивными релизами. СИ

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ 

Интересная сюжетная линия, оригинальные видеоролики, запоминающийся город, а также совершенно новые для сериала режимы.

МИНУСЫ 

Искусственный интеллект катастрофически слаб, да еще и жульничает. Город невелик, но игра все равно иногда подтормаживает.

РЕЗЮМЕ 

Эксклюзивная версия Carbon для PSP наделена собственным визуальным стилем. И по душе придется не только фанатам.













1 Почувствуйте разницу! Космическая станция в Dark Avatar и она же в Dread Lords. Новые графические возможности позволяют разработчикам и модификаторам создавать весьма любопытные образцы техники.

2 Экран конструктора космических кораблей бывалых поклонников 4X ввергает в состояние, близкое к экстатическому трансу.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР: strategy.turn-based.sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Stardock

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»

РАЗРАБОТЧИК: Stardock

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM

ОНЛАЙН: http://www.galciv2.com





Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DARK AVATAR

ГЕНИАЛЬНО

ПРОДОЛЖЕНИЕ БЕЗУПРЕЧНОЙ КОСМИЧЕСКОЙ СТРАТЕГИИ: ПЯТОЕ КОЛЕСО ИЛИ ЖИЗНЕННАЯ НЕОБХОДИМОСТЬ? ДАВАЙТЕ РАЗБЕРЕМСЯ.

GalCiv обладает незапятнанной репутацией: предки игры происходят из благородной семьи, отмеченной в сражениях с гегемонией Била Гейтса. Ее создатели (по иронии судьбы, сегодня – золотой партнер Microsoft) за прошедшие пятнадцать лет сохранили независимость и продолжают делать «маленькие умные» игры в тени исполинских издательских небоскребов, экономя на чем только можно – например, многопользовательском режиме и распространении в торговых сетях. Маленькая компания, почти семейный бизнес, интересные люди вокруг, редкий, на грани вымирания жанр – такие сюжеты всегда привлекают журналистов и вызывают сочувствие игроков. Но в Galactic Civilizations 2 действительно здорово играть.

Все могло быть иначе, если бы не провал Master of Orion 3. Разочарование от долгожданной третьей части космической оперы было невыносимым, игроки тысячами выбрасывались за борт, не в силах разобраться в хитросплетениях пользовательского интерфейса, отчаянно тоскуя по былым временам, когда космической империей мог управлять даже школьник. Когда океанский лайнер с надписью «MOO3» на борту исчез под водой, внимание игроков привлек спасительный силуэт Galactic Civilizations. Лаконичный «классический» дизайн, простой и понятный интерфейс и блестящий искусственный интеллект – неожиданно поклонники 4X-стратегий обрели новый дом. В 2006 году с выходом второй части Galactic Civilizations окончательно закрепила за собой звание «главной космической стратегии», записана в «Красную книгу», охраняется ЮНЕСКО как памятник культуры и не получает ниже 9 баллов из 10. Занизить оценки очередной игре – все равно, что пожаловаться на недостаточную высоту египетских пирамид или предложить перестроить Кижи с применением стекла и бетона.

В Dark Avatar разработчики не стали вносить радикальных изменений (экономия, понимаете?), однако рассматривать игру как набор дополнительных миссий никак не получится – не в тех отношениях Stardock со своими поклонниками. Модификаций, кардинально меняющих баланс игры, так много, что авторам пришлось даже задержать выход дополнения.

За примерами далеко ходить не надо. Открытие партии в Dread Lords проходило в ожесточенной схватке за территорию – игроки бросали все силы на завоевание новых планет, что впоследствии позволяло добиваться экономического превосходства. В Dark Avatar большинство планет недоступно для колонизации – игрокам придется сначала исследовать необходимые технологии, чтобы заселить тот или иной мир. Незамысловатое ограничение существенно осложняет дебютный «раш». Вы можете бросить все силы на освоение технологии колонизации радиоактивных миров и обнаружить, что окружены пла-



Все пополам

В далекие студенческие годы продвинутые друзья убеждали меня сменить MS-DOS на OS/2, выдвигая в качестве аргументов «за» два неоспоримых довода. «Во-первых, – кричали они, хватая меня за рукав, – ты сможешь одновременно форматировать дискеты и работать в текстовом редакторе!» Эта фантастическая по тем временам перспектива не вызвала у меня особенного воодушевления. «Во-вторых, на OS/2 есть Galactic Civilizations». А вот это был удар ниже пояса. Galactic Civilizations – таинственная и недоступная 4X-стратегия, вышла в 1993 году только для платформы IBM OS/2, и, по мнению всех без исключений агентов «полуоси», была «гораздо круче», чем Master of Orion. Любопытно, что Stardock не получили за эту игру ни копейки, несмотря на отличные по тем временам продажи и восторженную прессу – издатель попросту обманул начинающих разработчиков. В 1995-м Stardock выпускает Galactic Civilizations 2, позже несколько дополнений – поддерживая игру до самого заката платформы OS/2. Кто мог знать тогда, что культовая 4X-стратегия вернется и таки надерет задницу Master of Orion?


В далеком 1993-м Galactic Civilization выглядела интереснее Master of Orion, но была доступна только пользователям IBM OS/2.







3 Принцип «колонизируй, а там разберемся» волевым решением разработчиков в Dark Avatar больше не действует. Стремительный «раш» в начале игры уступил место более сложной тактике.

4 Сражения в космосе – не самая сильная сторона Galactic Civilizations, но мы же не в Homeworld сюда играть пришли, верно?

нетами-океанами, для которых в срочном порядке придется отращивать жабры. Недели научных разработок идут насмарку, и вам остается лишь наблюдать, как конкуренты заселяют территории у вас под боком.

Корабли и космические базы заметно прибавили в полигонах, стрельба и взрывы смотрятся теперь чуть более эффектно. Главная кампания в Dark Avatar действительно достойна внимания – в Dread Lords игроки прямиком отправлялись в «песочницу», не обращая внимания на безуспешные попытки дизайнеров увлечь их перипетиями сюжета.

Полностью преобразился департамент «плаща и кинжала». Для развертывания межпланетной шпионской сети теперь придется «тренировать» агентов (средний срок жизни которых, увы, не превышает нескольких ходов) – они отправляются на планеты соперников, собирают информацию и заодно блокируют своим телом любую созидательную активность на выбранной территории. При необходимости наши агенты могут выступать в роли контрразведчиков – уничтожая врага на наших территориях.

Среди новинок в этом сезоне – «супер-возможности», или, если угодно – «сверхсилы», уникальные для каждой расы. «Суперорганизаторы» сумеют привлечь под свои флаги больше союзников, «суперманипуляторы» играючи развяжут войну между двумя нейтральными сторонами, «супердипломаты» добьются большего, чем все обычные дипломаты, вместе взятые, а что с вами сделают «супераннигиляторы» я лучше не буду даже упоминать.

Вдобавок к способностям с приставкой «супер» в Dark Avatar появились события с приставкой «мега». «Мега-события» в состоянии в мгновение ока изменить ход всей партии – вселенская эпидемия погубит миллиарды, атака пиратов вынудит воевать на два фронта, гражданские войны поставят экономику миров на колени. Случайные происшествия делают игру неожиданнее и разнообразнее, но могут разрушить тщательно выстроенную стратегическую комбинацию – все равно, что стрелять по шахматным фигурам из рогатки. К счастью, все эти «супер» и «меги» можно отключить.

Вообще почти все здесь можно поправить, отрегулировать или подкрутить. К уже привычным сторонам добавились еще две, а если они чем-то не устраивают – разрешается придумать собственную расу, чем уже воспользовались некоторые игроки. В Интернете без труда можно разыскать вариации на тему Star Trek и «Звездных войн», а также, например, расу Shodan прямиком из System Shock. С уровнем сложности даже опытным игрокам необходимо обращаться очень осторожно – могут закатать под асфальт. Крепким орешкам предназначена галочка в «опциях», которая якобы позволяет использовать все доступные ресурсы процессора для анализа ситуации и расчета ближайших ходов. AI продолжает размышлять над партией вместе с вами, как вы, лучше вас. Я чувствую холодок при мысли об этом: будто за спиной над монитором склонились представители древних империй и что-то сосредоточенно бормочут себе под нос. Кыш, кыш! Думать будете в свой ход. СИ

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ

Огромное количество стратегических возможностей, много нового для любителей модификаций, отличная сюжетная кампания.

МИНУСЫ

Не лучшая графика, множество мелочей в развитии рас могут сбить с толку.

РЕЗЮМЕ

Вряд ли представляет интерес для новичков – начинать лучше с Dread Lords. У остальных эта игра уже есть.







ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, PlayStation 2, Xbox 360, PSP

ЖАНР:
sports.traditional.football.sim

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»

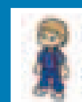
РАЗРАБОТЧИК:
EA Canada

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.3 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC

ОНЛАЙН:
www.uefachampionsleague0607.ea.com



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

1 Версия для PSP. Мало пикселей, зато дорого.

2 Версия для PC. Намного лучше, но все равно не бог весть что.

3 Версия для прессы. На версию для Xbox 360 не похожа



ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Приятная графика. Внушительная коллекция форм и мячей. Четкая анимация и шикарные стадионы.

МИНУСЫ
«Липовые» российские клубы. Недоразумение с «ударом и пасом» никуда не делось. Не исправленные со времен FIFA 07 досадные ошибки.

РЕЗЮМЕ
Логическое продолжение FIFA 07, с той же графикой, но непоквторимым настроением зимнего европейского футбола.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 06/07

ХОРОШО

ЛИГА ЧЕМПИОНОВ БЕЗ ЦСКА, «СПАРТАКА», «ШАХТЕРА» И «ДИНАМО».

На русскоязычных спортивных форумах – шквал негодования: EA Sports выпустила игру с несуществующими футболистами российских клубов; вместо Моцарта в «Спартаке» солирует Бетховен, а в составе ЦСКА числится Пастернак. Это первый с 1994 года случай, когда российский футбол получил компьютерную пощечину за несостоятельность, и, стоит признать, удар был намного ощутимей последних поражений нашей сборной. До истинного европейского уровня ЦСКА и «Спартаку» еще расти и расти, а UEFA Champions League 06/07 примечательна лишь тем, что ее создатели не сумели договориться с РФС и РПФЛ об использовании символики наших клубов.

Утрируем, конечно, но, по большому счету, это правда: если бы не бесталанность российских и украинских футболистов, можно было бы подумать, что UEFA CL 06/07 – это переиздание FIFA 07 в новой, «лигочемпионской» упаковке со свежим гимном Zadok the Priest в качестве музыкального сопровождения. Набор команд почти тот же, не хватает только вторых дивизионов европейских чемпионатов. В строю осталась даже польская лига, несмотря на то, что в этом розыгрыше Лиги чемпионов Польшу не представлял ни один клуб. Чтобы не нарушать права не-европейских команд и всех мировых сборных – они находятся под присмотром FIFA, – EA Sports в срочном порядке пришлось урезать состав FIFA 07.

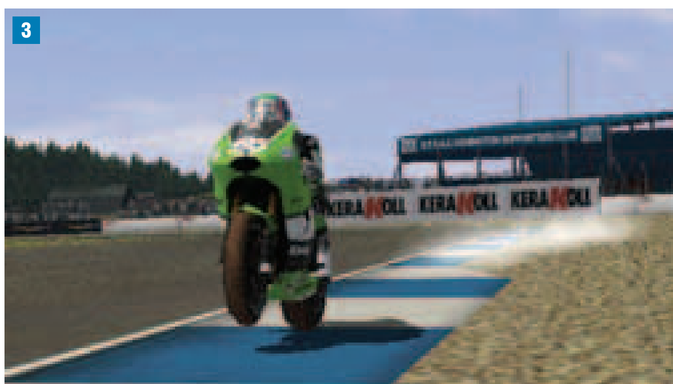
Только вот до конца не ясно, по какой причине EA Sports не смогла убедить футбольных функционеров, что Лига чемпионов 06/07 без настоящих «Спартака» и ЦСКА будет жалким муляжом.

Графических изменений – малость. Например, отказ от совершенно неуместного в футбольном симуляторе глянцевого освещения, в FIFA 07 рисовавшего лимонно-кислотные нимбы над бутсами Руни и Рональдиньо. Или наушник с микрофоном у главного арбитра и судей на линии. Незаправленные футболки, перчатки на руках (EA Sports наконец-то поняли, что 2/3 матчей ЛЧ проходят в прохладную погоду), пар изо рта тоже в новинку, но это, скорее, очередной поклон в сторону Pro Evolution Soccer, чем импровизация.

Она в другом – в режимах игры. Точнее, в одном – Ultimate Team Mode, эксклюзиве для Xbox 360. В нем нет футбола в чистом виде, зато есть то, на чем помешалось не одно поколение мальчишек – карточная система наподобие Magic The Gathering. Европейские футбольные звезды здесь – валеты и тузы на зеленом сукне, где создаются суперкоманды. Ими можно торговать, ими можно меняться, ими можно атаковать или защищаться. EA Sports провела карточную аллегорию с сумасшедшим футбольным миром многомиллионных сделок и творчески подошла к ее компьютерному оформлению. Лучшая пародия на глобальный футбольный бизнес когда-либо сделанная. И менеджеры ей в подметки не годятся. СИ















ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable

ЖАНР: racing.motorcycle

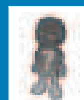
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

ОНЛАЙН: www.namcobandaigames.com/games/motogp_psp



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Все время болтаетесь в самом конце? Просто попробуйте перед началом основной гонки пройти квалификационный заезд.

2 За качество повторов разработчикам хочется пожать руку. Или даже обе сразу. Кстати, в отличие от самой игры, повторы эти демонстрируют просто-таки чудеса скорости!

3 В отличие от той же Moto Racer, на подобный «финт» тут можно решиться только в самом исключительном случае – слишком велик шанс оказаться на земле. Или в реанимации.

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Проработанное управление, великолепные повторы, лицензированные гонщики, треки и байки.

МИНУСЫ
Слабый искусственный интеллект. Отсутствие режима обучения. Невеликое количество трасс.

РЕЗЮМЕ
Первый мотоциклетный симулятор для PSP – с массой достоинств, и не меньшим количеством недостатков. Хорош, но не для всех.

MOTOGP

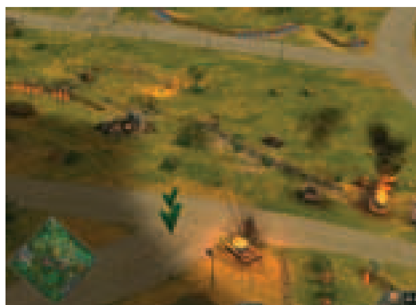
ВСЕ КАК У ВЗРОСЛЫХ

Вряд ли для кого-то станет откровением, что именно переносная консоль от Sony подарила возможность наслаждаться настоящими автомобильными симуляторами не только в домашней обстановке, ведь до появления PSP жанр ограничивался только аркадными гонками. Теперь в дороге запросто можно поиграть в те же Colin McRae Rally 2005, TOCA Race Driver 2 или World Championship Rally. А вот с мотоциклетными симуляторами все не столь радужно. Вернее, было – до недавнего момента, теперь у нас появилась MotoGP. А с нею и возможность принять участие в настоящих соревнованиях, где, к тому же, каждый гонщик (Valentino Rossi, Marco Melandri, Nicky Hayden!), каждый трек и каждый из нескольких десятков мотоциклов – лицензирован.

С первых минут игры впечатляет внимание разработчиков к мелочам. Например, отчетливо видна пыль, вылетающая из-под покрышек, при выезде за пределы трассы к колесам тут же пристает песок, а если «оглянуться» во время гонки специальной кнопкой, можно заметить, что и подопечный также повернул голову назад. И не стоит сомневаться, что перед нами настоящий симулятор, одними лишь громкими именами дело не ограничивается – управление мотоциклом выверено до мелочей. К сожалению, в Namco или не успели, или попросту не захотели создать для новичков обучающий режим. А он пришелся бы очень кстати: как следует проехать каждую трассу с первого (а также со второго, третьего и даже четвертого) раза ой как непросто.

Не обошлось и без серьезных промахов. Прежде всего, в MotoGP практически напрочь отсутствует ощущение скорости – повороты можно «закладывать» на 100-150 км/ч, и даже не замечать этого. Малое количество трасс (пусть и лицензированных) – второй серьезный недостаток. Возможно, настоящим любителям симуляторов восьми треков вполне хватит, но для новичков этого вряд ли будет достаточно. Самое неприятное, что искусственный интеллект все эти трассы прекрасно знает наизусть. И это – самое большое разочарование MotoGP. Все противники катятся по одной и той же траектории, не позволяя себе ни отклониться, ни побороться за место. Мало того, соперники даже не способны обогнать вас, если перекрыть им путь – по всей видимости, заранее продуманная траектория попросту не учитывает возможность возникновения на пути каких-то твердых предметов (попробуйте притормозить на пути любого «чугунного болванчика»). Едва это осознаешь, и интерес к игре резко падает – непростительный ведь казус для симулятора. Соответственно, снижаем и оценку. Но даже несмотря на эту вопиющую глупость, MotoGP все равно заслуживает самого пристального внимания – все же первый мотоциклетный симулятор для PSP! СИ



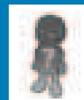






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.historic
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Nival Interactive
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Nival Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** MindLink Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** go 8
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 2.2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** http://www.nival.com/blitzkrieg2_ru/5166/





Автор:
Борис Соколов
sokolov.b@gameland.ru









1 Мосты, как и всеgа, – важные стратегические объекты.

2 Во время ночных миссий, ga еще и в метель, возраст gвижка не так бросается в глаза. Зимняя сказка.

3 Пехота хороша gля горogских боев.

4 Проверенный временем танковый раш тут не поможет – приgется немножко поgумать.

«БЛИЦКРИГ II: ОСВОБОЖДЕНИЕ»

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ПОСПЕШИШЬ – ЛЮДЕЙ НАСМЕШИШЬ. НО И ЗАТЯГИВАТЬ С ПРОИЗВОДСТВОМ ДОПОЛНЕНИЙ ТОЖЕ НЕ СТОИТ.

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ
Более сложные и интересные миссии, оригинальный сетевой режим «Поле боя».

МИНУСЫ
Устаревшая графика, слабый AI.

РЕЗЮМЕ
Дополнения к «Блицкригу II» начали выпускать слишком позgно, и gолжного впечатления они уже не произвоgят.

Компания Nival Interactive на волне успеха «Блицкрига» выпустила внушительное количество дополнений. Сиквел не завоевал всенародную любовь, однако и для него выходит немало addon'ов.

На этот раз нам предлагают отвлечься от Великой Отечественной войны и перенестись на территорию Италии и Франции.

Кампания за союзников начинается в 1943 году в Сицилии. На первых порах нам придется исполнять роль молодого лейтенанта одной из американских пехотных дивизий. За каждую удачно проведенную операцию присваиваются звания. Если повезет, окончание войны встретим с генеральскими погонами на плечах.

Играя за немцев, мы будем творить на полях сражений настоящие чудеса, но ход истории изменить не удастся. По мере развития событий придется постепенно отступать с территории Франции, все ближе и ближе откатываясь к границе Германии.

На фоне современных RTS картинка выглядит бедновато, однако не стоит забывать: оригинальная игра вышла в сентябре 2005 года. За это время технологии сделали большой шаг вперед.

Зато разработчики сделали все, чтобы миссии выглядели оригинальными. В первом задании необходимо с наименьшими потерями отбить атаку вражеской пехоты, во втором – вскрыть эшелонированную оборону и передавить гусеницами гаубичные расчеты, в третьем – зачистить городок от автоматчиков и пулеметчиков. Не успели надоесть уличные перестрелки, как действие переносится в поле.

Одну и ту же задачу можно решать различными способами. Сделать ставку на стремительный фланговый удар танковым кулаком или же отрядом из десяти человек осторожно подползти к чужим позициям, рассмотреть расстановку вражеских сил через бинокль и передать координаты спрятавшимся за деревьями минометчикам. Что лучше: стремительные действия или постепенное выживание противника с насиженных мест – решать только нам. Порой, правда, гейм-дизайнеры не оставляют нам выбора.

По сравнению с оригиналом, миссии усложнились. Одолеть неприятеля банальной лобовой атакой не получится. Даже самые первые задания требуют от игрока тщательного продумывания действий. Чуть замешкался – и войска накрыла дальнобойная артиллерия. Не успел завладеть трофейным оружием, починить поврежденную бронетехнику и отправить пехоту в здания – получи сокрушительную контратаку. К сожалению, не обошлось без обидных недочетов. Например, сидящие в окопах пехотинцы противника порой смотрят в противоположном направлении, но при этом пули летят в твою сторону.

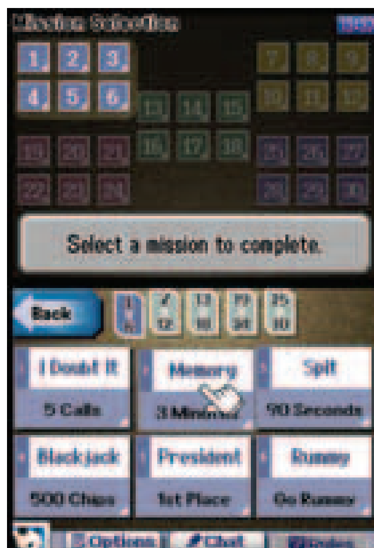
«Блицкриг II: Освобождение» обязателен для приобретения фанатами серии. Новичкам все же стоило бы начать знакомство с серией с оригинальной игры. СИ

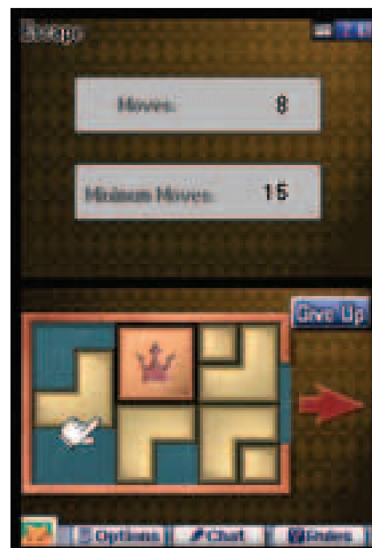


Сорок два в квадрате

42 All-Time Classics может похвастаться обилием не только собственно игр, но и режимов. Так, для одного игрока, помимо свободного доступа ко всем сорока двум удовольствиям, предлагается режим их последовательного прохождения, а также три десятка заданий, для выполнения которых в рамках тех или иных игр придется особенно постараться. В многопользовательском же режиме чудесный сборник и вовсе расцветает: почти во все игры можно играть как локально (и с другими обладателями 42 All-Time Classics, и через Download Play), так и через Nintendo WFC (причем ведется таблица рекордов по каждой игре индивидуально, и вы не останетесь без заслуженного места). Жаль, нет Hot Seat – тогда радости вообще не было бы предела.







ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS

ЖАНР:
special.compilation

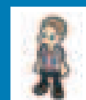
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеоигры»

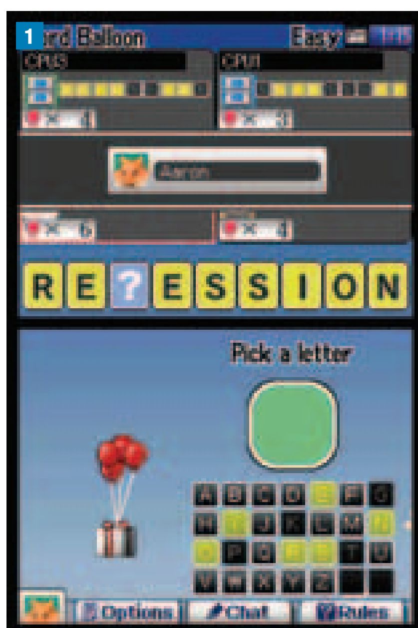
РАЗРАБОТЧИК:
Agenda

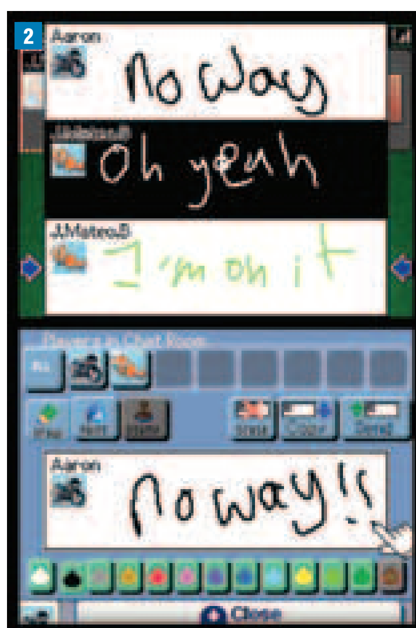
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8

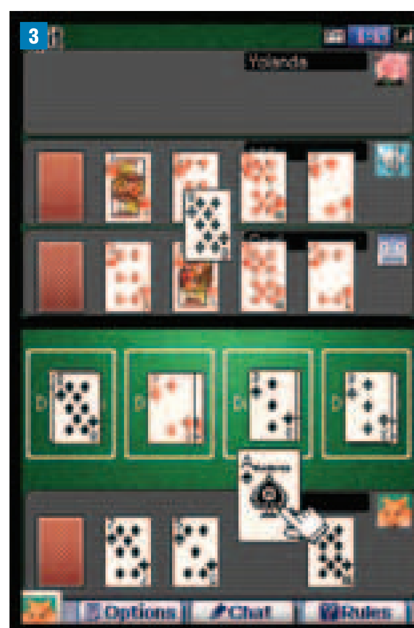
ОНЛАЙН:
http://nintendo-europe.com



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru







1 Word Balloon, по-нашему «виселица».

2 В реальной игре, естественно, цензурные выражения будут наблюдаться гораздо реже.

3 Двухэкранность DS и тачскрин тут пришлись как нельзя кстати.

ОТЛИЧНО

42 ALL-TIME CLASSICS (CLUBHOUSE GAMES)

«ИТАК, ОТВЕТ НА САМЫЙ ГЛАВНЫЙ ВОПРОС ЖИЗНИ, ВСЕЛЕННОЙ И ВООБЩЕ... СОРОК ДВА»

Есть такие игры, оценку которым давать сложно. Они – нестареющая классика; они были актуальны столетия назад и не теряют своей притягательности по сей день. Нарды, шахматы, шашки, покер, маджонг – интерес к ним и не думает иссякать даже после того, как видеоигры покорили мир. Подобные классические развлечения и входят в сборник 42 All-Time Classics для Nintendo DS. Описывать, в чем суть и изюминка каждого из них, бессмысленно – поэтому ограничимся лишь перечислением.

Итак, карточные игры: Old Maid, Sevens, Spit, Memory, I Doubt It («верю, не верю»), Pig, Blackjack, Rummy, Hearts, Seven Bridge, Last Card (с вариацией Plus), President, Nap, Spades, Five Card Draw, Texas Hold'em (две известнейшие вариации покера), Contract Bridge. Настольные игры: Chinese Checkers, Turncoat, Connect Five, Grid Attack («морской бой»), Hasami Shogi, Checkers, Dots and Boxes, Backgammon, Chess, Shogi, Field Tactics, Ludo. Однопользовательские игры: Solitaire, Escape, Mahjong. Наконец, категория «прочее» включает в себя Koi-Koi, Dominoes, Soda Shake, Word Balloon, Bowling, Darts, Balance, Billiards и Takeover.

Скажем сразу: далеко не все игры вышли удачными. Те, что в реальной жизни требуют физических усилий (дартс, боулинг, бильярд, бутылка с газировкой), получились из рук вон плохо: в них попросту неинтересно играть. Стилусом кидать дротики очень уж неудобно, а бильярд с гигантскими шарами и отсутствием хотя бы намека на физику вряд ли способен порадовать даже самых неприхотливых игроков.

Впрочем, и в других играх сборника наличествуют хоть и незначительные, но многочисленные недочеты, неумолимо снижающие удовольствие от геймплея. Бесконечные всплывающие подсказки, высвечивающиеся имена игроков и термины, уведомления о победе и поражении, до боли медленно крутящиеся кубики – все они настолько затягивают игровой процесс, что можно говорить об испытании нашего терпения. С одной стороны, конечно, целевая аудитория 42 All-Time Classics – далеко не горячая и нетерпеливая молодежь; с другой – можно было без этих недостатков и обойтись. В итоге в Texas Hold'Em гораздо приятнее играть на PSP: эта разновидность покера является мини-игрой в Gun Showdown, и от излишней тормозни там не страдает, да и имеет на удивление больше игровых возможностей.

Еще одна придирка – к набору игр. Несомненно, каждый из нас вспомнит хотя бы парочку таких, которые очень хотелось бы видеть в подобном сборнике – а их нет. Почему, например, нет многопользовательского варианта маджонга?

Но не будем чрезмерно строги.

На самом деле, вышеперечисленные недостатки – единственное оправдание тому, почему 42 All-Time Classics не получила более высокую оценку. В таком ассортименте игр каждый может найти что-то для себя привлекательное, а обилие режимов не даст заскучать еще очень долго. Да и специфика 42 All-Time Classics делает этот сборник идеальным подарком вашей маме, вырастившей двух щенят и омолодившей мозг до здоровых 20 лет. СИ

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ
Несколько десятков проверенных временем увлекательных игр, широкие мультиплеерные возможности, невысокая цена.

МИНУСЫ
Игровой процесс чрезвычайно затянут; некоторые игры реализованы не блестяще.

РЕЗЮМЕ
Отличное приобретение для не-игроков, но сомнительное удовольствие для хардкорщиков.





УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО





1 Автомобили – не только элемент декораций, но и опасное оружие. Если знать, как с ним обращаться.

2 Бой с воздухоплавающими гадами, благодаря нестабильной камере, как правило, превращается в сущую нервотрепку.

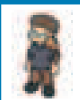
3 Враги подчас подолгу раздумывают – стрелять в Алисию или ну ее к дьяволу.

BULLET WITCH

В 2013 ГОДУ ВЕДЬМ УЖЕ НЕ СЖИГАЮТ НА КОСТРАХ. ИХ ОТПРАВЛЯЮТ НА ФРОНТ, ЗАЩИЩАТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360
- **ЖАНР:** shooter.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cavia
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** http://www.bulletwitch.com




Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Злобные инопланетные захватчики нынче выходят из моды – им на смену все чаще лезет нечистая сила, принимающая самые разнообразные формы. Миру и спокойствию на Земле угрожают демоны, вампиры, ожившие мертвецы и оборотни, жадные до человечины и мирового господства. Причем, в отличие от зеленых человечков, расправиться с которыми зачастую может один-единственный отряд коммандос, с упырями договориться по-людски обычно не получается. Клин приходится выбивать клином. Поэтому с демонами сражаются демоны-полукровки вроде Данте, с вампирами – полукровки-вампиры (или их ближайшие родственники), а если вдруг не нашлось ни тех ни других, сойдет и ведьма – вроде Алисии, главной героини Bullet Witch.

Светлое будущее

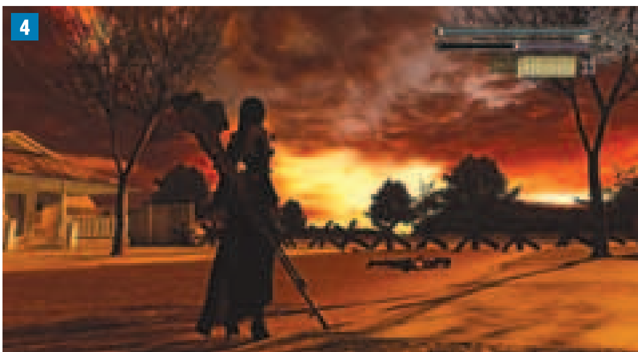
Наша планета в 2013 году – место очень неуютное. Города в руинах, солдаты Преисподней круглосуточно изводят мирных жителей, правительственные войска бессильны. Так что услуги Алисии очень кстати, хотя развернуться девушке особо негде. Шесть основных уровней (в дальнейшем разработчики обещают регулярно выпускать наборы дополнительных миссий, коих в Японии насчитывается уже несколько штук) невелики по размеру и откровенно унылы. Правда, густо заселены отнюдь несимпатичными тварями, так что тотальная зачистка местности потребует много сил. Кстати, учтите: Bullet Witch едва ли можно отнести к числу легких игр на любом из представленных уровней сложности, кроме Easy. Враги глупы, но окупают скудоумие численностью и завидной меткостью, тогда как сама Алисия никак не может похвастать богатырским здоровьем. Кроме того, в Bullet Witch смерть нередко наступает из-за неполадок с камерой, либо в результате обыденных (и оттого еще более обидных) несчастных случаев. Например, на героиню падает отброшенный взрывом автомобиль или обломок какого-нибудь здания… Нелепо? Бесспорно. Но извольте начать с ближайшего checkpoint.

Подручные средства

Арсенал ведьмы можно условно разделить на три части. Часть первая – огнестрельное оружие, которым, вероятно, вы и будете в основном пользоваться. Собственно оружие только одно – так называемый ганрод («огнестрельная палочка»), смахивающий на гибрид метлы и снайперской винтовки. Однако, после нехитрых манипуляций, его можно использовать и как шотган, и как ручной пулемет. Вторая часть арсенала – всевозможные заклинания – от вспомогательных (вроде каменной стены, за которой можно спрятаться) до атакующих. Заклинаний не так уж много (9 штук), зато их эффективность со временем возрастает. Непременная ложка дегтя:



С многопользовательским режимом у Bullet Witch не сложилось – его здесь просто нет. Но Xbox Live все же пригодится. Во-первых, подключенные к Сети пользователи могут хвастаться перед другими владельцами Xbox 360 собственными достижениями. Во-вторых, как уже говорилось, в Cavia обещают не забывать поклонников (особенно, если таких наберется достаточно) и регулярно снабжать их наборами дополнительных уровней, а также новыми костюмами для главной героини. Правда, есть тут одна хитрость. Дело в том, что бесплатно скачать разрешат только первую «добавку». А вот в дальнейшем Cavia работать бесплатно не будет. И за возможность продлить пребывание в мире Bullet Witch придется расставаться с кровно заработанными средствами. Впрочем, никто никого платить и не заставляет. Что до тех, кто к Live так и не подключился или попросту не желает скачивать дополнения, то им остается совершенствовать мастерство на различных уровнях сложности, от тягуче-монотонного Easy до зверски трудного Chaos (доступ к которому еще надо заслужить).









4 Закат красив... но в динамике легко заметить, что облака «приколочены» к небу, не говоря уж о пикселизации.

5 Летающие мозги безобидны на вид, но именно они контролируют магические барьеры, мешающие продвинуться дальше. Уничтожить!

6 Попытка прицелиться в противника на бегу – не самая лучшая мысль в реалиях Bullet Witch.

пользоваться магией не слишком удобно, главным образом, из-за довольно странного управления. Дело в том, что вы не можете назначать «горячие» кнопки для того или иного заклинания, вместо этого нужно каждый раз нажимать шифт и копаться в списке доступных чар.
Последняя надежда Алисии в бою с недругами – оружие холодное. Таковым служит рукоять (приклад?) ганрод. Одного-двух ударов хватает, чтобы разделаться с рядовыми противниками на первых порах, монстров посильнее и колотить нужно несколько дольше. Жаль, иных средств для рукопашных схваток не предусмотрено. А ведь уничтожать врагов, держась от них на почтительном расстоянии, получается далеко не всегда.

Взаимопомощь

Вступительный ролик Bullet Witch информирует нас о том, что человечество находится на грани вымирания. Верится в это слабо, так как мирные жители путаются под ногами постоянно – и только того и ждут, чтобы их спасли. Особое внимание приходится уделять раненым: без быстрого медицинского вмешательства они долго не протянут. Остается загадкой, каким образом столь никчемные и слабые создания вообще смогли уцелеть до прибытия Алисии.
Другое дело – солдаты, некоторое время спустя появляющиеся на месте событий. Мороки с ними заметно меньше, чем с гражданскими, иногда военнослужащие даже способны отвлечь внимание нападающих на себя. А чтобы помощников не перебили раньше времени, их тоже нужно лечить заклинанием Sacrifice.

Археология

Сотрудникам Cavia никогда не удавалось уследить за развитием графических технологий. Еще со времен Drakengard они плетутся в отстающих и, похоже, выкарабкиваться не собираются. Достаточно беглого взгляда на Bullet Witch, чтобы понять раз и навсегда – эта игра не для тех, кто ценит красивые пейзажи, буйство спецэффектов, четкие текстуры и ошеломительную детализацию. Ничего подобного здесь нет, зато сразу бросается в глаза нехватка полигонов и посредственная анимация. Даже гигантские боссы – традиционная палочка-выручалочка подобных проектов – смотрятся как-то невпечатляюще, пугая не столько размерами, сколько угловатостью и странным дизайном.

Казнить нельзя помиловать

Bullet Witch – типичный, простотаки образцовый проект студии Cavia. Хорошие идеи, любопытный мир, местами интересный сюжет и колоритная героиня соседствуют с, мягко говоря, скромной графикой, серьезными огрехами в игровом процессе и многочисленными промашками «по мелочам». Кто-то, вероятно, сумеет закрыть глаза на недостатки, а кто-то только их и увидит – поспешив избавиться от диска с игрой. Правы, как ни странно, будут и те и другие. СИ

ВЕРДИКТ 6.0

ПЛЮСЫ 

Запоминающаяся главная героиня; небезынтересный мир; интерактивные декорации; хорошая боевая система, сочетающая магию и огнестрельное оружие.

МИНУСЫ 

Малочисленность уровней; скромный набор оружия и магии; примитивная графика; нестабильная работа камеры; глупые враги.

РЕЗЮМЕ 

Любопытный, но очень противоречивый проект – наверняка найдет как горячих поклонников, так и ярых ненавистников.

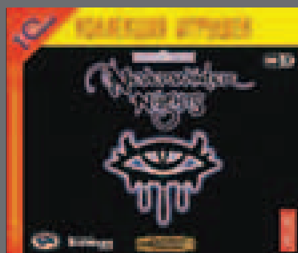
Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

NEVERWINTER NIGHTS



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Neverwinter Nights
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Bioware
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 800 МГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 3 CD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/neverwinter/



В то время как всё прогрессивное человечество радуется релизу многострадальной S.T.A.L.K.E.R., отечественные поклонники ролевых игр наконец-то дождались выхода локализации Neverwinter Nights. Признаться, мы уже даже начали всерьёз волноваться за судьбу русскоязычной версии. Шутка ли, от момента анонса локализации до её появления на прилавках прошло практически три года. Срок колоссальный, если не рекордный. Впрочем, справедливости ради, отметим, что на плечи отдела локализации фирмы «1С» лёг огромный объём работы – текстов и диалогов в игре просто уйма. Не говоря уж о редакторе, который также полностью перевели на русский язык. К нашему всеобщему счастью, надежды увидеть качественный продукт не оказались погребены под сотнями страниц разговоров и описаний. Получилась высококачественная локализация с очень приличным переводом, приятными шрифтами и 150-страничным руководством на русском в PDF-формате. Огрехи, конечно, есть. Очень редко попадаются непереведённые отрывки (особенно удивляет присутствие надписи Empty Slot в меню сохранений – господа, ну совсем уж под носом), кое-где встречаются спорные варианты перевода. Увы, неизбежные издержки.

РЕЗЮМЕ

Долгострой от мира локализаций, слава богу, не оказался пустышкой. Очень приличная и аккуратная русскоязычная версия.

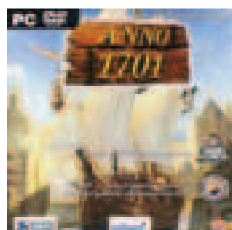

1





ANNO 1701

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Anno 1701
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
strategy.city_building.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sunflowers Interactive Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
РАЗРАБОТЧИК:
Related Designs
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 4 CD
ОНЛАЙН:
www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=anno1701



Общеизвестно, что немецкие игроки обладают весьма специфическими игровыми предпочтениями. Тому виной менталитет, жизненный уклад и, вероятно, вечнозелёная жидкость, заменяющая кровь на экранах мониторов. Кровавым разборкам в виртуальных мирах законопослушные бюргеры предпочитают неторопливые экономические стратегии. И нет ничего удивительного в том, что наследница популярной 1503 A.D, Anno 1701 (или 1701 A.D.) стала самой продаваемой игрой ушедшего года в Германии. И это несмотря на вышедшую осенью третью часть Gothic! У нас такого успеха ждать было бы бессмысленно. Поэтому локализаторы из «Нового Диска» не стали торопиться с выводом в продажу русскоязычной версии игры, а взяли дополнительное время на шлифовку своих переводческих трудов. И не зря! Хотя какого-то особого блеска локализация Anno 1701 лишена, придраться не к чему – всё переведено чётко, аккуратно. А это, пожалуй, главное для игры такого рода, рассчитанной на спокойное времяпрепровождение за компьютером.

РЕЗЮМЕ

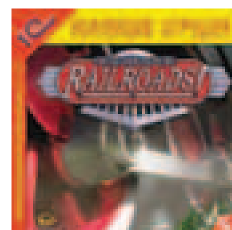
Очень крепкая локализация самой продаваемой немецкой игры для PC 2006 года.


2



SID MEIER'S RAILROADS!

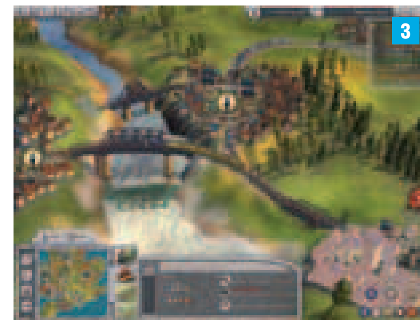
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Sid Meier's Railroads!
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
strategy.tycoon
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Firaxis Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.4 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/railroads/

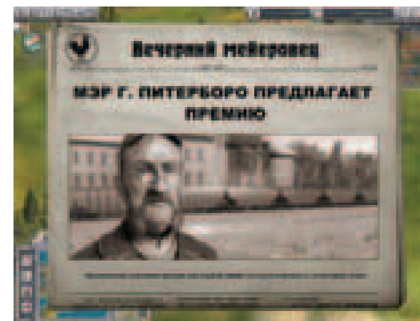


Не секрет, что последние годы Сид Мейер сосредоточился на реставрации и совершенствовании старых идей. То ли возраст сказывается, то ли пресыщенность игровой индустрией, но некогда главный «генератор идей» компьютерной игровой индустрии сегодня занимается созданием римейков собственных шедевров десяти-пятнадцатилетней давности. Не то чтобы это плохо – классика не стареет, но проходят такие фокусы все же с переменным успехом. Отшлифованная до блеска четвертая Civilization и вызывающая множество теплых воспоминаний новая Sid Meier's Pirates! расположились по одну сторону баррикад. Неудачная попытка возродить к жизни Sid Meier's Railroads! заняла место по другую. Тем не менее, если закрыть глаза на шаткость экономической части и бросающуюся в глаза лёгкость прохождения, и от нее можно получить удовольствие. В конце концов, это один из прародителей жанра «тайкунов», в новой симпатичной обертке.

РЕЗЮМЕ

Ничем особо не выделяющаяся, но и не портящая удовольствие от игрового процесса локализация.


3



THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION – KNIGHTS OF THE NINE

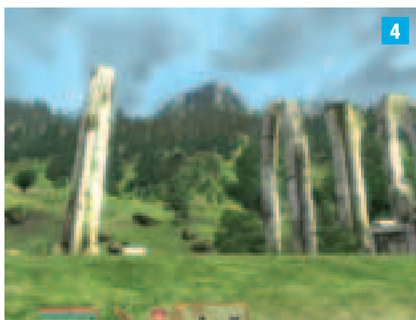
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Elder Scrolls 4: Oblivion – Knights of the Nine
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda Softworks
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Softworks
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2,4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/tes4_knights/

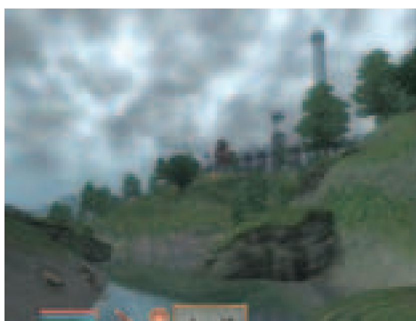


Надо отдать должное «1С», не ставшей рекламировать Knights of the Nine как полноценное дополнение к Oblivion. Как и на Западе, у нас под заголовком Knights of the Nine выпустили все платные мини-дополнения, созданные Bethesda с момента выхода Oblivion. К сюжетной линии «Рыцарей Девяти» добавьте броню для лошадей, логово пиратов, башню волшебника, дополнительные тома заклинаний, квест с обсерваторией и парочку подземелий. Уже неплохо. Вполне сгодится «заморить червячка» в ожидании Shivering Isles. Почти всё в порядке и с переводом (озвучка снова оставлена оригинальная, но, на наш взгляд, оно и к лучшему). Почему почти? Да по той простой причине, что буквально в первых же описаниях новых квестов встречаются досадные опечатки. То буква в слове пропадёт и «Бритва Мехруна» станет «Бривой», то ошибка орфографическая на глаза попадётся. Однако это, скорее, исключение, чем правило. Не забудьте, этот сборник дополнений требует наличия локализованной Oblivion.

РЕЗЮМЕ

Хорошая работа оказалась слегка подпорчена досадными ошибками. Правда, сперва нужно эти ошибки заметить.


4



TOP SPIN 2

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Top Spin 2
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: sports.traditional.tennis
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Aspyr Media
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Indie Built / Power and Magic Development
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2,6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=279



Теннисные симуляторы – настолько редкие гости на PC, что выход каждой новой игры в этом жанре так или иначе привлекает внимание. А уж если речь идёт о качественном проекте, вердикт может быть только один – «играть – не переиграть». Если вы, конечно, хоть капельку интересуетесь теннисом и знаете, с какой стороны держать ракетку. Top Spin 2 – это даже больше чем просто качественный продукт. Это очень увлекательная и неглупая игра. Добавьте пару десятков лицензированных соревнований, теннисистов, элементов экипировки и прочих прибамбасов. Немного расстраивает странный подбор теннисистов. Федеррер, Роддик, не пойми каким боком затесавшийся в этой звёздной компании белорусский теннисист Максим Мирный – это, конечно, здорово, но отсутствие Надаля и Давыденко заставляет недоумевать. Впрочем, это уже придирки. Также можно было придраться и к локализации за не очень удачный шрифт, но, право слово, стоит ли?

РЕЗЮМЕ

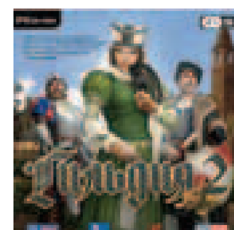
Достойная русскоязычная версия лучшего на сегодня теннисного симулятора для PC.


5



ГИЛЬДИЯ 2

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Guild 2
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWooD Productions
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: 4Head Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2,4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 2 CD
ОНЛАЙН: www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=63



Признаться, за The Guild 2 крайне обидно. Как и первая часть, сиквел оказался недооценён игроками и частью журналистов. Заурядная на первый взгляд, эта стратегия на деле имеет двойное дно, за которым скрывается глубокий и разнообразный игровой процесс, а также вполне серьёзный ролевой элемент. Картину изрядно портит огромное количество багов и постоянные вылеты в операционную систему. Из неприятностей можно также отметить запутанный и переусложнённый интерфейс: продраться сквозь эти дебри непросто, хотя награда в виде отличной игры порадует всякого. Что касается локализации, то здесь всё тоже непросто. Нормальный, в общем и целом, перевод, портят опечатки и особенно непереведённые имена собственные. Что персонажи, что местные города именуются исключительно на английском. Это можно пережить, но неприятный осадок остаётся. По всем остальным пунктам придраться не к чему. Стандартная озвучка, «нормальный» перевод. Играть можно.

РЕЗЮМЕ

Впечатление от локализации подпорчено недоработками, но не настолько, чтобы отказаться от игры.


6



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. «Папа» ролевой системы Dungeons and Dragons:
1. Дж.Р.Р.Толкиен
2. Гэри Гигакс
3. Ханс Гигер

2. Именно он первым совершил кругосветное плавание:
1. Ихтиандр
2. Васко да Гама
3. Фернан Магеллан

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 апреля. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 08/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 05 (228)

Иванов Сергей (Сахалинская область).

Правильные ответы
- Звезда (В)
- Николай Фоменко (В).

1 Здорово, Арибет! Сколько лет, сколько зим!

2 Центр деревни – социально значимый объект. Здесь поселенцы встречаются, выпивают, знакомятся...

3 Конкурент выпендрился. Мало ему моста – так еще и туннель строит!

4 А виды здесь... Просто глаз не оторвать.

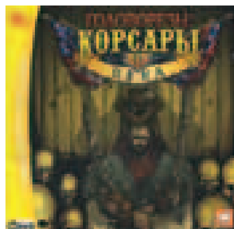
5 Обыграть Федерера непросто, но куда легче, чем на настоящем корте.

6 Еще чуть-чуть и произойдет типичная средневековая авария. Спасти может только... баг.

Дайджест
РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

ГОЛОВОРЕЗЫ: КОРСАРЫ XIX ВЕКА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Swashbucklers: Blue & Grey
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: «Акелла»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://sb.akella.com/

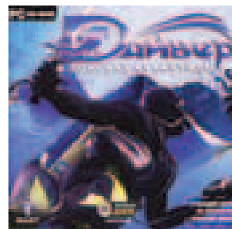


Так уж повелось, что со времён первого большого проекта компания «Акелла» стала без пяти минут монополистом отечественного рынка игр морской тематики. Тому немало способствуют, в том числе, и лицензированные проекты (как, например, Pirates of the Burning Sea они же «Корсары Онлайн»). Но основную роль играют проекты собственного производства: вся серия «Корсары», разрабатываемые «Капитан Блад» и «Морской Охотник», а также только вышедшая «Головорезы: Корсары XIX века». По сути, это сильно упрощенные «Корсары» для PlayStation 2. Правда, консольная версия до сих пор не вышла. Зато игра отличается удивительной стабильностью. Все остальное, правда, совершенно не врезается в память. Невыразительные морские сражения и наземные бои, однообразный и откровенно скучный геймплей, безобразная смесь мычания с бормотанием вместо озвучки никак не уравновешивается приличной анимацией персонажей да необычным временным отрезком – действие происходит в 60-е годы XIX века во время Гражданской войны в США.

РЕЗЮМЕ
Легкая, как био-йогурт, и простая, как дважды два, «Головорезы» подарит игроку парочку веселых часов. Но не более того.

ДАЙВЕР. В ПОИСКАХ АТЛАНТИДЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Diver: Deep Water Adventures
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action / simulation
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: BiArt
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: BiArt
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 3 CD
ОНЛАЙН: http://www.diver3d.ru/



Оригинальность – одна из составляющих успехов проекта. Можно создать идеально выверенную, но глубоко вторичную игру и не оставить в сердцах геймеров сколько-нибудь заметного следа. А можно пойти на риск и поэкспериментировать. Оригинальные идеи, как правило, дарят новый игровой опыт, заставляют испытывать необычные ощущение. Это запоминается и ценится. «Дайвер» – серьёзный симулятор дайвинга с ворохом интересных задумок и вкраплениями уже знакомых геймдизайнерских решений. Разработчики предоставили игроку возможность немного пожить в шкуре аквалангиста, выполняющего задания по подъему сокровищ, исследованию затонувших кораблей и проведению подводных фотосессий. У нас есть небольшой счет в банке, судно и огромная любовь к морю. Настоящая изюминка – интересные и порой непредсказуемо развивающиеся сюжетные миссии. Огорчает лишь исполнение некоторых элементов: начиная от весьма и весьма серенькой графики до посредственного интерфейса. Но ради новых ощущений можно и пережить.

РЕЗЮМЕ
Довольно необычный опыт разработчиков из студии BiArt. Хорошая идея и старательное, но все же среднее исполнение.

ПАРАГРАФ 78

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Параграф 78
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 3 CD
ОНЛАЙН: www.gaijin.ru/projects/p78.htm



Традиционный рецепт создания игр по фильмам – «быстро и дешево». Российские издатели и разработчики усвоили эту нехитрую формулу в полной мере и теперь с успехом выпускают «игроизации» практически по всем стартующим в родных кинотеатрах отечественным фильмам. Порой релиз игры подоспевает на неделю-другую раньше выхода кинополотна. Все бы хорошо, да вот качество подобных поделок удручает. Учитывая это, «Параграф 78» поначалу даже удивляет. Приятно удивляет. Игра щеголяет неплохим графическим движком и выглядит почти что симпатично как в темных коридорах сверхсекретной базы, так и на свежем воздухе. Благостное впечатление, впрочем, быстро разрушается после лицезрения убогих моделей персонажей и однотипного дизайна карт. Усугубляет картину отсутствие искусственного интеллекта как у противников, так и у напарников. Разнообразие «стволов» велико, но разница между ними минимальна. Скучно. Из плюсов можно отметить разве что огромное количество видео из фильмов.

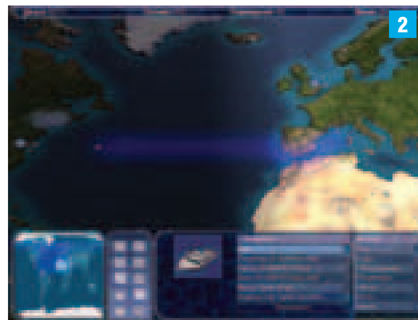
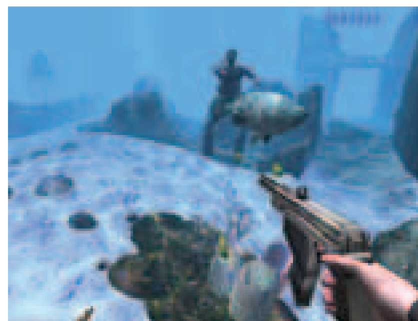
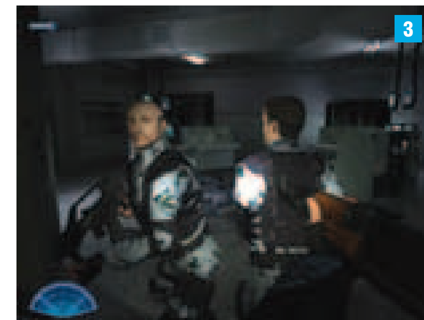
РЕЗЮМЕ
Поначалу «Параграф 78» пытается притвориться нормальной игрой, но затем становится очевидно: перед нами обычная поделка.

1 Драки здесь просты, симпатичны и... скучноваты, увы.

2 Пересечь Атлантику – пара пустяков, не то что раньше.

3 То ли товарищей поразил страшный вирус, то ли кривые руки...




ВРЕМЯ МОЧИТЬ И ВРЕМЯ МОЧИ




Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Когда заходит речь о реализме в играх, многие забывают, что полного, стопроцентного отображения действительности цифровые развлечения не могут дать просто физически. Поэтому перед разработчиками всегда встает выбор – какие детали прорабатывать досконально, а что проигнорировать. Выбор этот касается и физиологических процессов, происходящих в организмах виртуальных существ. Должны ли они дышать, есть, идет ли у них кровь? И – надо ли им сливать в туалет (или куда придется) отходы жизнедеятельности? Удивительно, что выбор между кровопролитием и мочеиспусканием в большинстве случаев делался в пользу первого. Жизнь подсказывает иное – красная водичка из людей хлещет гораздо реже, чем желтая. Однако игр с кровищей тысячи, а вот писающих персонажей не найдешь днем с огнем. И, тем не менее, всегда находятся разработчики, которые не упускают эту важную деталь геймплея. Причин такому дизайнерскому решению может быть несколько. Давайте рассмотрим их на конкретных примерах.



Не ту консоль назвали Wii

Затейники из Массачусетского технологического института придумали игровой автомат You're In Control, рабочим телом которого является струя мочи, а, впрочем, равно и любой другой жидкости. Но авторы настаивают, что их устройство должно монтироваться в туалетах. Над писсуаром находится экран, по нему скачут забавные хомячки, которых надо прицельно обливать (сенсоры, отслеживающие направление струи, встроены в сам писсуар). Разработчики утверждают, что, помимо чисто развлекательного предназначения, You're In Control поможет сделать общественные туалеты чище, а также... повысить продажи различных напитков в барах, где будет установлен этот автомат. В дальнейших планах ребят – многопользовательская игра.







Туалет – место, где можно не только уединиться, но и наоборот, пофлиртовать. Хотя «СИ-Бульвар» не рекомендует! (Singles 2: Triple Trouble)



Собачья народная игра «Перепись». (Dog's Life)

ЧИТЬСЯ

Дюк и его белый друг

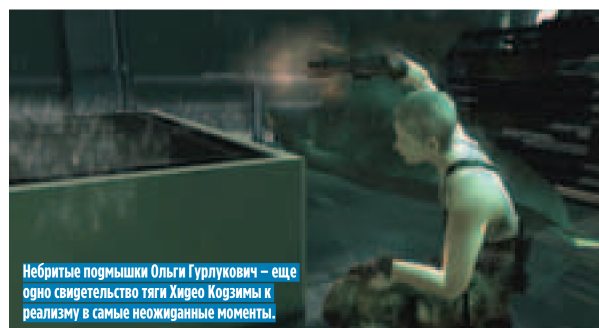
В войне Quake и Duke Nukem 3D последняя игра, хотя и проигрывала технически, выезжала на своей «житейской» интерактивности. То есть, если в «Квейке» было – «дерни за веревочку, дверь и откроется» (и так сто раз), то Дюк делал то, что бы на его месте делал любой гопник с пушкой. Кончились патроны – пнул врага сапожищем, зашел в кино – позырил фильм, увидел стриптизершу – дал бабок, чтобы она потрясла грудью. Ну и в сортире герой, естественно, столбом не стоял. Вышибал монстра из кабинки и использовал фаянсовое устройство по назначению. А-а-а, так-то лучше!

Тайна пикселизованных поясниц

С появлением игры The Sims тема «поход в туалет как элемент реализма» вышла на новый уровень. Для Дюка общение с писсуаром не было жизненно важным – даже нахлебавшись воды из разбитого гидранта по самое «не могу», он мог спокойно прошлепать остаток игры, не сливая излишки жидкости из своего супергеройского организма. Не таковы были симы. Само название игры говорило о том,







Небритые подмышки Ольги Гурлукович – еще одно свидетельство тяги Хидео Кодзимы к реализму в самые неожиданные моменты.

что перед нами симулятор человеческой жизни, и авторы не упустили случая добавить сангигиенических подробностей в быт персонажей. Специальная линеечка показывала уровень... э-э, нужды ваших подопечных, и каждый раз, когда человечкам было «надо», вам приходилось брать их за ручку и вести на горшочек. От геймеров-вуайеристов виртуальные люди прикрывались цензурой-пикселизацией. В The Sims 2 ситуация не исправилась, и тогда «на помощь» пришли немецкие разработчики Rotobee Realtime 3D. Игра Singles: Flirt Up Your Life! была, в общем-то, довольно нахальным клоном The Sims, в которой основной упор делался на интимные отношения между вашими подопечными. Герои – как парни, так и девушки – могли расхаживать по дому в чем мать родила, сверкая первичными половыми признаками. Однако в продолжении, Triple Trouble, мужские достоинства были почему-то замазаны здоровенными пикселями. Девушкам пиксельных трусов не выдали – несправедливость!

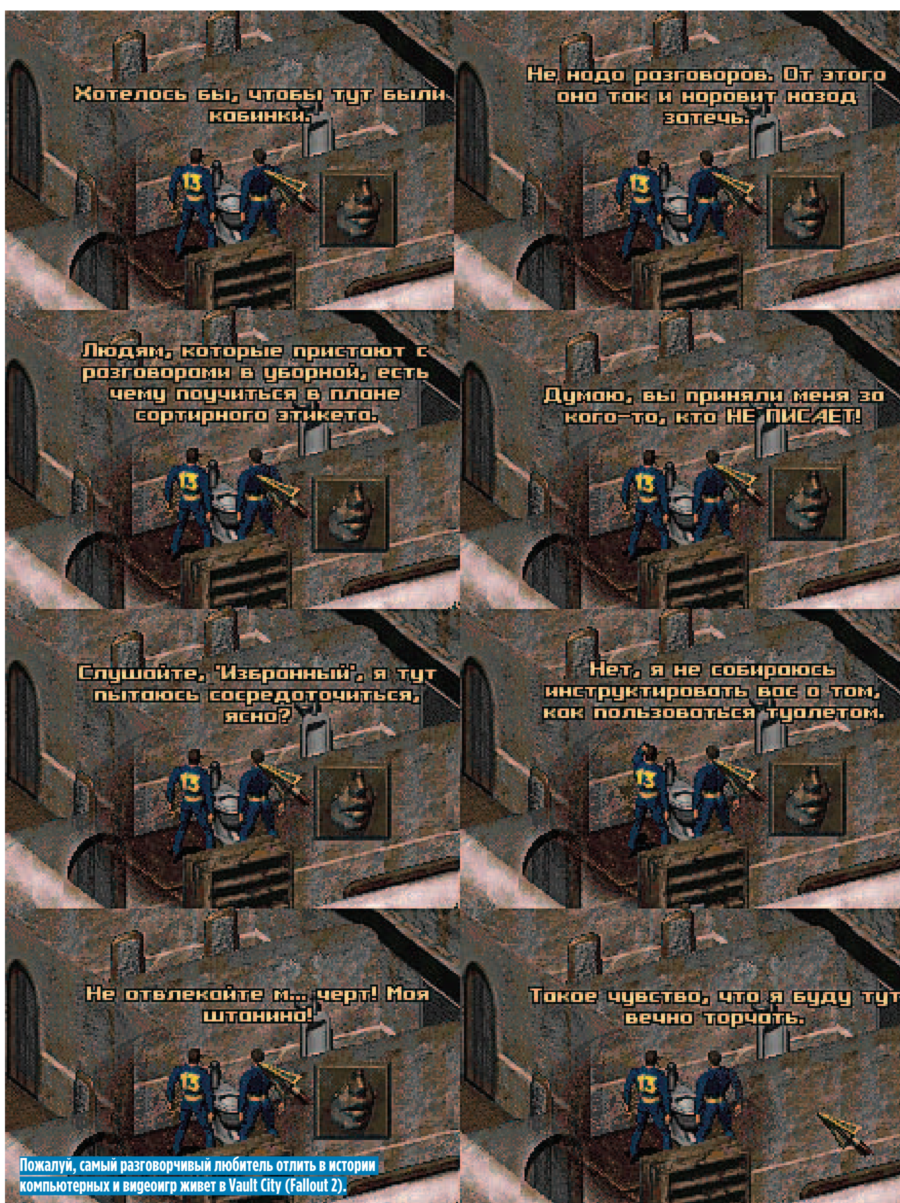
Почтальон-пожарный

Авторы шутера Postal 2 использовали мочеиспускание главного героя Чувака, как один из способов шокировать аудиторию и одновременно развеселить ее. Чувак, как и Дюк, не гнушался мочиться прямо на глазах у игрока, да к тому же не испытывал особых неудобств, если поблизости не было отхожего места. Бег с расстегнутыми штанами был для него в порядке вещей, равно как и справление малой нужды где придется. Ловко прицелившись, можно было даже окатить самого себя – не для смеху, а, например, чтобы сбить огонь. К сожалению, потушить таким образом пожар в библиотеке было невозможно – досадное упущение!

Как и в Singles: Triple Trouble, пенис героя был стыдливо спрятан – на его месте красовалось черное пятно с надписью Censored. Как объясняют разработчики, в их сугубо мужской компании не нашлось человека, который взялся бы моделировать этот важный орган. Так что не видать нам чуваковского достоинства и в Postal 3 – по той же причине. Зато обещают возможность управлять обезьянкой, которая может швыряться во врагов фекалиями. Достойная спутница Чуваку!

Писающие вместе

Ростки неполиткорректности, орошенные живительной уриной Чувака, дали обильные всходы. Так, писать на ни в чем не повинных людей может маньяк Вон Чи Хан, герой модификации The Untold Story для Wolfenstein 3D, сделанной по мотивам гонконгского фильма ужасов. А пародийная игра I'm OK, созданная по «гейм-дизайну» знаменитого адвоката Джека Томпсона, рассказывает о похождениях некого Осаки Кима, сын которого погиб от руки фаната видеоигр. Безутешный папаша, не переставая плакать, отправляется мочить всех девелоперов и их приспешников. Игра явно кивает в сторону нелюбимого Томпсоном



Пожалуй, самый разговорчивый любитель отлить в истории компьютерных и видеоигр живет в Vault City (Fallout 2).

Postal 2, давая господину Киму возможность не только стрелять во врагов, но и описывать их (в сугубо нелитературном смысле). Например, в одной из миссий герой должен прицельно окатывать струей мозги убитых им разработчиков, которые по неизвестной причине вдруг начинают носиться туда-сюда.

Хорошо быть кисою, хорошо собакою...

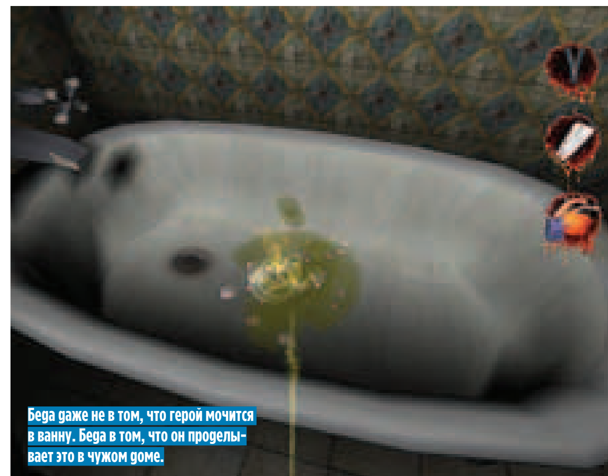
Впрочем, и в Postal 2, и в I'm OK наряду с мочой хватало и крови. А вот игра Dog's Life была рассчитана на гораздо более широкую аудиторию, в том числе детскую. Поэтому герой, дворняга Джейк, не умел не только стрелять (что, в общем, логично), но даже кусаться. Однако в остальном он вел себя как самый обычный полубездомный пес – лаял на автомобили, гонял голубей, выискивал объедки в мусорных бачках, выпрашивал еду у людей, а, поев, мог не стесняясь нагадить. Задирание задней лапы входило в обязательную программу: не победив в мини-игре «пометь территорию», нельзя было продвинуться по сюжету. Далекими предшественниками Dog's Life можно считать симуляторы с незамысловатыми названиями Wolf и Lion, посвященные жизни в естественной среде, соответственно, волков и львов. Герои этих игр могли, как и Джейк, метить территорию, но не в мини-играх, а в основном режиме.

Бескровные трагедии

Между тем персонажи игр способны не только мочиться по собственному желанию, но и самопроизвольно писаться. Возьмем хоть тех же симов, которые скорее сделают лужу на полу, чем самостоятельно доберутся до туалета. Неожиданные приступы «медвежьей болезни» успешно могут оттенять драматические моменты – ведь лужа под ногами NPC красноречивее любых слов говорит о том, как ему страшно. Мочевой пузырь отказывал, например, у напуганных заложников в симуляторе спецназа The Regiment, добавляя сурового реализма довольно аскетично оформленной игре. Не забудем и сериал Metal Gear Solid, где герои то и дело дают течь в ключевые моменты. В первой игре – Отакон, во второй – его сестра, в третьей – профессор Соколов и Снейк... В четвертой серии, с появлением органических роботов, начали писаться и сами «метал гиры». Связано ли это с каким-то комплексом Хидео Кодзимы или автор просто таким образом пытается сделать свои игры более жизненными? Присоединяйтесь к обсуждению на форуме gameland: http://forum.gameland.ru/m_821259/mpage_2/tm.htm СИ



В The Sims 2 для PlayStation 2 виртуалы, сидя «на горшке», могли еще и играть на портативной консоли (не иначе как в самих себя).



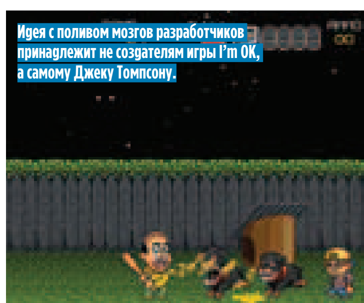
Беда даже не в том, что герой мочится в ванну. Беда в том, что он проделывает это в чужом доме.



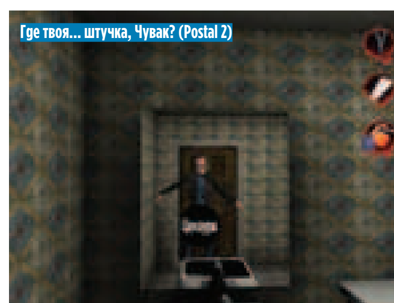
Справление нужды «на меткость» – одна из мини-игр в неуклюже неполиткорректной 7 Sins.



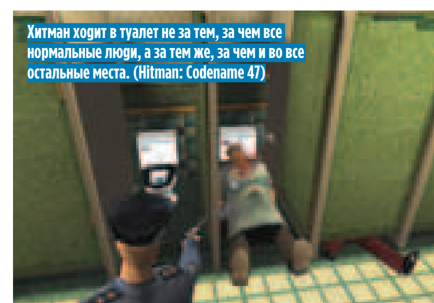
А еще в игре Wolf можно было выводить волчат – вполне естественным путем.



Идея с поливом мозгов разработчиков принадлежит не создателям игры I'm OK, а самому Джеку Томпсону.



Где твоя... штучка, Чувак? (Postal 2)



Хитман ходит в туалет не за тем, за чем все нормальные люди, а за тем же, за чем и во все остальные места. (Hitman: Codename 47)





НОВОСТИ MMORPG

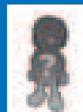

1



2


3


4


Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 World of Warcraft и все остальные

Запад сделал первый миллиард.

Аналитики из Screen Digest (**http://www.screendigest.com**) подвели итоги развития рынка многопользовательских онлайновых игр в 2006 году, уложившись в каких-то 76 страниц и 82 диаграммы, и продают сей труд за «смешную» цену в $4090. Вот основные положения доклада.

В прошлом году совокупные доходы от онлайновых игр в Северной Америке и Европе впервые превысили отметку в $1 млрд. По прогнозам, к 2010 году этот показатель вырастет до $1.5 млрд. Но, по большому счету, даже полтора миллиарда долларов – это смешные цифры по сравнению с азиатским регионом. Скажем, объем одного только китайского рынка онлайновых игр уже превышает $2 млрд. Европейской страной, население которой больше всего тратит на MMORPG, в ближайшие несколько лет по-прежнему останется Германия. Вторая – Великобритания, третья – Франция. Самой популярной и доходной MMORPG, собравшей больше половины (54%) всего мирового рынка подписки, оказалась, естественно, World of Warcraft. Этот проект принес Blizzard в прошлом году $471 млн. На втором месте – английская браузерная MMORPG Runescape (**http://www.runescape.com**), обитающая в Сети с 2001 года и имеющая сегодня более 120 серверов и около 900 тыс. активных подписчиков.

Аналитики также отметили тенденцию к постепенной смене ведущей бизнес-модели MMORPG. Хотя обычная подписка составляет сегодня весомые 87%, проекты, окупаемые за счет продажи игровой валюты, предметов или рекламы, постепенно увеличивают долю в общих поступлениях от MMOG.

2 «Дом 2» для владельцев PlayStation 3

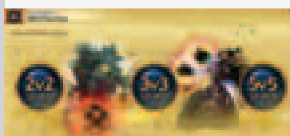
Вы сможете настроить вид из окна!

Sony объявила об открытии в октябре этого года бесплатного онлайнового сервиса PlayStation Home – своеобразного «социально-ролевого сообщества» для владельцев консолей PlayStation 3. Впрочем, больше всего затея Sony напоминает социальную MMORPG Second Life, все 4.5 миллионов населения которой заняты не войнами, а устройством быта, торговлей виртуальными предметами и, конечно же, общением.

Теперь то же самое смогут делать и многочисленные владельцы PS3 – создавать персонажей (аватаров), обставлять личные апартаменты и общаться посредством текстовых сообщений (сочетая заранее заготовленные фразы или набивая их с виртуальной клавиатуры), а также в голосовом или видеочате.

Разработчики обещают, что, благодаря обилию опций, внешность каждого аватара будет индивидуальной. Тем не менее, игрокам оставлена возможность приобрести дополнительные аксессуары для персонажа за реальные деньги. Позднее в рамках сервиса пользователи смогут покупать фильмы, музыку и играть в «казуальные» забавы вроде боулинга или бильярда. Бета-версия PlayStation Home откроется уже в апреле, ее красочный рекламный ролик доступен для просмотра по адресу **http://www.gamevideos.com/video/id/9849**.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Новый раздел сайта World of Warcraft который называется «Оружейная» (**http://armory.worldofwarcraft.com**), несомненно, порадовал любящих статистику поклонников игры. Нам дали совершенный поисковый инструмент – обширную базу данных по миру WoW, информация в которой берется непосредственно с игровых серверов в режиме реального времени. Хотя официально раздел еще на стадии тестирования, там уже можно узнать почти всё о персонажах и гильдиях.



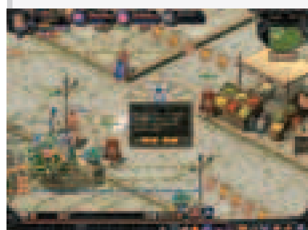
Накануне восьмилетия сериала EverQuest (**http://eqplayers.station.sony.com**) SOE решила порадовать фанатов и выпустить в одной коробке все эпизоды этой MMORPG. На 23 апреля анонсировано специальное издание EverQuest: The Anniversary Edition, которое включает в себя первую часть игры и все когда-либо выходившие дополнения. Также SOE приняла обязательство продолжать подпитывать старейший виртуальный мир свежим наполнением.



Разработчики из Gala-Net вынуждены срочно открыть еще один сервер своей бесплатной Corum Online (**http://corum.gpotato.com**) Население MMORPG растет намного быстрее, чем предполагалось, хотя игра официально находится только в стадии открытого бета-теста. Первый сервер (Poseidon) испытывал трудности от наплыва игроков спустя всего неделю после февральского перезапуска Corum. Второй сервер (Paltroth) заработал в конце марта.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Бесплатная Eudemons Online (**http://www.eudemonsonline.com**) поправила здоровье очередным патчем, до версии 1053. Главных результатов два. Разрешен одноразовый прямой обмен части очков опыта демона на очки опыта персонажа. Также появилась возможность побороться за специальные арены и бонусы в турнирах Family War. Напомним, что меняться опытом или организовать «семью» смогут лишь высокоуровневые персонажи (80+ и 50+, соответственно).



Когда игре исполняется 10 лет, а на ее сервера все еще заходят ностальгирующие геймеры, то разработчиков осеняет: не надо ничего менять, ни графику, ни геймплей, нас и так любят! Свежий сайт Ultima Online: Kingdom Reborn (**http://www.uoherald.com/kingdomreborn**), посвященный скорому выходу нового 3D-клиента этой MMORPG, – хорошая иллюстрация вышесказанному. Во всех элементах дизайна четко выдержана стилистика первой UO, а рубрики нацелены строго на «ролевого ретро-геймера».
Если вы не ретро-геймер, то знакомство с сайтом рекомендуем начать с FAQ – там найдется немало любопытного. Молодежь, не ведающую о культовом статусе UO, несомненно, повеселит разъяснение того, что «новый 3D-клиент Kingdom Reborn использует современные технологии для имитации «плоского» вида первой Ultima Online». При этом «погружение в 2D» оказалось настолько глубоким, что разработчикам так и не удалось ни сделать подвижную камеру, ни обеспечить улучшенные визуальные эффекты.
Обязательно загляните в раздел Before and Reborn – тут нас ждет сравнительный фототчет об изменении вида Ultima Online после выхода нового клиента.

3 MapleStory: есть 60 миллионов

Простота – страшное оружие.

Американское отделение южнокорейской Nexon Corporation с гордостью отчиталось в том, что бесплатная MapleStory (**http://www.mapleglobal.com**) покорила Северную Америку, – число зарегистрированных пользователей в этом регионе превысило 3 млн человек. А общее число игроков по всему миру стало и вовсе фантастическим – 60 миллионов регистраций (Тайвань – 3.5 млн, Япония – 9 млн, Китай – 14 млн и так далее). А теперь некоторые факты о MapleStory, которой пошел уже четвертый год, – это аниме-MMORPG, без PvP, с устаревшей, но очаровательной пиксельной графикой. Сложно, не будучи американцем или китайцем, понять причины бешеной популярности MapleStory. Во-первых, виновато отсутствие оплаты (владелец этой MMORPG Nexon получает доход от продажи игровой валюты и т.п.), во-вторых, очень милая и стильная графика. Мало ли сейчас бесплатных игр, технически гораздо более совершенных, чем MapleStory? И где их успехи?

4 Electronic Arts верит в MMOG

И будет наступать в Азии.

Крупнейший мировой издатель Electronic Arts выложил $105 миллионов за 19% акций южнокорейской Neowiz. Это уже вторая для EA покупка онлайнового разработчика после приобретения Mythic Entertainment. Сделка, закрепившая сложившийся еще год назад альянс международной корпорации с крупным местным девелопером и провайдером онлайновых игр, должна помочь успешному продвижению продуктов EA на азиатском рынке. Neowiz, создавшая многопользовательскую часть FIFA Online, также выиграла от объединения. Прежде всего, компания получит от EA дополнительную поддержку в борьбе с альянсом Webzen и NCSoft (MMORPG серии Lineage), а также средства на создание новых MMOG для азиатских геймеров. Уже объявлено, что таких новых проектов будет четыре.

5 W.E.L.L. online: оружие на взводе

Кастеры против спеллганов.

Создатели многопользовательской ролевой игры W.E.L.L. online (**http://www.wellonline.com**) продолжают делиться информацией об удивительном мире W.E.L.L. Как нам стало известно, первые образцы стрелкового магического оружия в этой вселенной произошли от посохов, которыми пользовались маги. Это были простые деревянные палки с закрепленными в них кристаллами-излучателями. На кристаллы надевались кольца-аккумуляторы энергии. Когда маг активировал жезл, аккумулятор отдавал порцию энергии излучателю, а тот выбрасывал ее в виде сгустка энергии или светового луча. Подобные устройства были далеки от совершенства: частые повреждения проводящих контуров, некачественная обработка кристаллов, повреждения аккумуляторов – все это приводило к сбоям оружия. Порой оно просто взрывалось в руках у стрелка! Однако, армии, использовавшие даже это ненадежное оружие, уже имели значительное превосходство перед группами боевых магов или отрядами солдат, вооруженных обычными клинками. Для стрельбы из нового оружия воинам не требовались знания в области магии, достаточно было привести в действие спусковой механизм.
Постепенно энергетическое оружие становилось все более мощным, улучшались технологии производства излучателей, аккумуляторов, а также специальных рунных заклинаний-проводников. В игровом мире в настоящий момент стрелковое энергетическое оружие делится на два типа: на основе коротких и длинных излучателей – кастеры (casters) и спеллганы (spellguns). Это разделение основано на разнице в длине и массе кристалла, от которого и зависит мощность импульса. На силу выстрела также влияет тип используемых боеприпасов (аккумуляторов) и конструктивные особенности конкретной модели.
Кастер – компактное стрелковое энергетическое оружие для подавления живой силы противника на малой и средней дистанции. В зависимости от модификации поражает цель либо узконаправленным лучом, либо небольшим сгустком энергии.
Спеллган – личное стрелковое энергетическое оружие для подавления живой силы противника на малой, средней и дальней дистанции. Как и кастер, спеллган может работать в режиме узконаправленного луча, либо стрелять небольшими сгустками энергии.
С развитием технологий проводящие контуры (рунные заклинания) и кристаллы-аккумуляторы начали встраивать и в холодное оружие. Так появилось холодное энергетическое оружие. Атака таким клинком наносит не только обычные (физические) повреждения, но и магические. Применение этих технологий подарило холодному оружию вторую жизнь. СИ

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.2
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.2
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.2
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.1
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.1
Final Fantasy XI	http://www.playonline.com/ff11us/	8.1

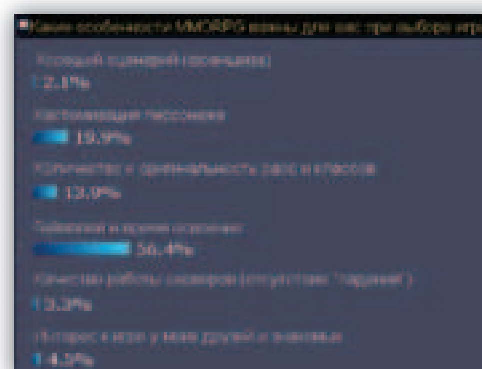
Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.1
Star Trek Online	http://startrek.perpetual.com	7.1
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	7.1
Gods and Heroes	http://www.godsandheroes.com	7.0
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0

MMORPG выбирают тщательно, поскольку планируют провести в ней не один месяц. Какие же условия отбора мы используем?
56% обращают внимание на главное – качество игрового действия и время, которое придется затратить на освоение интерфейса и механики. Почти 20% уверены, что очень важно иметь отличающихся друг от друга персонажей (поэтому они не играют в Lineage II). 14% – хардкорщики, им подавай разнообразие классов и рас. Оставшиеся 10% геймеров выбирают MMORPG по «вторичным» признакам – мнению друзей (разве оно бывает безусловно правильным?), отсутствию глюков (это в какой же MMORPG?) или хорошему сюжету (господи, кто изучает сюжеты MMORPG?).

Источник: MMORPG.com, опрошено 23642 человека.





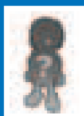
5

Так выглядели первые спеллганы в мире W.E.L.L.

Довольно крови!

В EVE МОЖНО ЖИТЬ НЕ КАК ВСЕ

«ДЕЛАЙ ЧТО ХОЧЕШЬ – МОЖЕШЬ ЛЕТАТЬ И ТОРГОВАТЬ, А МОЖЕШЬ ВОЕВАТЬ И… ВСЕ ТАКОЕ», – ПРИБЛИЗИТЕЛЬНО ЭТО СЛЫШИТ ОБ EVE ONLINE ПРАКТИЧЕСКИ КАЖДЫЙ ПИЛОТ-НОВИЧОК, КОГДА СПРАШИВАЕТ, ЧЕМ ЗДЕСЬ МОЖНО ЗАНЯТЬСЯ. ВИДИМО, ИМЕННО ПОЭТОМУ БОЛЬШИНСТВО НОВЫХ ИГРОКОВ ПОПОЛНЯЮТ ОДНУ ИЗ ТРЕХ ГРУПП: ТЕ, КТО ВОЮЮТ, ТЕ, КТО ТОРГУЮТ, И ТЕ, КТО «ВСЕ ТАКОЕ», – ТО ЕСТЬ ЗАНИМАЮТСЯ ИЛИ «КРАФТИНГОМ», ИЛИ ШАХТЕРСКИМ РЕМЕСЛОМ. МАЛО ТОГО, У МНОГИХ СОЗДАЕТСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЕ, ЧТО В ВЫБОРЕ МЕЖДУ ЭТИМИ ЗАНЯТИЯМИ И ЗАКЛЮЧАЕТСЯ ТА САМАЯ СВОБОДА, ЗА КОТОРУЮ ТАК ХВАЛЯТ EVE ЭКСПЕРТЫ. БОРЬБЕ С ЭТИМ СТЕРЕОТИПОМ МЫ И ПОСВЯТИМ ОЧЕРЕДНОЙ ВЫПУСК КОЛОНКИ: НА ЭТОТ РАЗ МЫ РАССМОТРИМ РЕДКИЕ ПРОФЕССИИ – ИГРОВЫЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ, КОТОРЫЕ МАЛО КОМУ ПРИХОДИТ В ГОЛОВУ ВЫБРАТЬ.



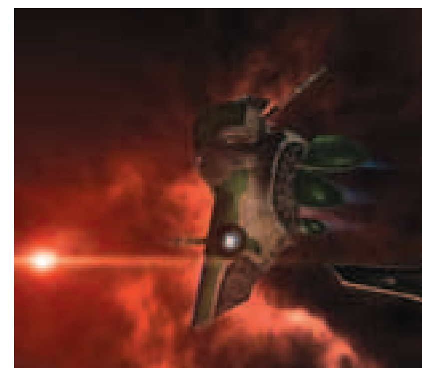
Автор:
Владимир Рыжков
ryzhkov@gameland.ru

Человек искусства

Как ни странно, одна из редчайших профессий в этой игре – пилот штабного корабля (command ship). Затея с этими кораблями вот в чем: они специально созданы, чтобы нести Warfare Link'и – модули, являющиеся местными аналогами «баффов» из других MMO. Если поставить во главе боевой группы пилота такого корабля, то все его подчиненные будут лучше выживать под огнем, быстрее летать, более эффективно использовать средства электронной борьбы – в зависимости от того, какие именно Warfare Link'и установлены. Загвоздка в том, что далеко не всегда у командира группы достаточно навыков, чтобы получить command ship. И наоборот – не всем пилотам, близким к получению корабля, есть кем командовать. При этом оснащенный для командования флотом штабной корабль хотя и обладает непроницаемой броней, но практически не способен самостоятельно кого-нибудь убить, так что амбиции собирателя скальпов на нем не реализовать. И наконец, чтобы эффект от Warfare Link'ов был действительно ощутим, нужно потратить много месяцев на прокачку до максимума сразу нескольких профильных навыков из раздела Leadership, а это сразу отсекает многочисленных персонажей, которым при генерации занизили показатель Charisma (было такое поветрие – считалось, что харизма не нужна в бою, поэтому чем боец уродливей – тем лучше). В итоге получилось так, что командиры, пилотирующие штабные корабли, – огромная редкость. Но зато если такой все-таки находится, можно с уверенностью сказать, что он действительно предан своему делу: не каждый сочтет увлекательным потратить месяцы на прокачку и сотни миллионов на закупку оборудования, чтобы лишить себя возможности самостоятельно зарабатывать «фраги», но вместо этого сделать более эффективным свой отряд. Впрочем – ходят легенды о командирах-наемниках, продающих свои «баффы» крупным флотам.

Дауншифтер

Таинственные отшельники, обладатели непонятно для чего нужных навыков Archeology и Hacking, они вечно ошиваются в самых глухих системах беззаконного пространства – вот портрет игроков, занимающихся поиском древних руин, секретных пиратских баз и ульев одичавших дронов. Романтики их образу добавляет то, что обычно за археологию берутся промышленные магнаты или звезды PvP, уставшие от основной профессии и решившие приложить свои способности к чему-нибудь более увлекательному. Суть этой работы заключается в том, чтобы на невидимом Covert Ops-фрегате забраться в места, являющиеся космическим эквивалентом ядовитых джунглей, раскидать по всей системе зонды для обнаружения сигналов, характерных для скрытых локаций, и – сканировать, сканировать и еще раз сканировать, пока однажды зонды не наткнутся на сигнал. После того как сигнал оказывается обнаружен, искатель приключений прыгает в нужный район и использует более точный, но обладающий меньшим радиусом действия зонд. Проделав это еще пару раз, он получает точные координаты источника, и тогда начинается самое интересное. На месте источника оказывается… ржавая статуя и кучка NPC, убив которых, ты не окупишь даже стоимость потраченных зондов. Бывает и иначе – попадаются многоуровневые комплексы, зацепки для особых миссий из нескольких частей, сокровища ценой в сотни миллионов, но все это очень редко и только для тех, кому интересно неделю за неделей собирать скриншоты ржавых статуй. СИ











Блондинка в Азероте

ПОХОДНЫЕ АПТЕЧКИ

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

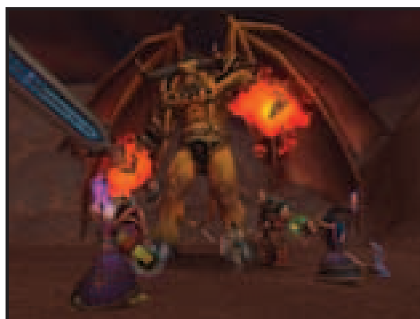


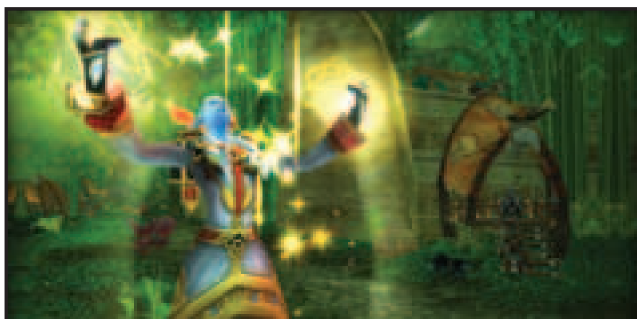
БЫВАЮТ ДНИ, КОГДА ВСЕ ИДЕТ НЕ ТАК, КАК ХОТЕЛОСЬ БЫ. СТРЕЛКИ ЧАСОВ НАМАТЫВАЮТ КРУГ ЗА КРУГОМ, ОКНА СОСЕДНИХ ДОМОВ ОДНО ЗА ДРУГИМ ГАСНУТ, ТЕЛЕВИЗОР МОРГАЕТ ПРОГРАММАМИ И СВАЛИВАЕТСЯ В СЕРО-ЧЕРНУЮ ПЫЛЬ НОЧНОГО ОТДЫХА. А ТЫ ВСЕ НЕТЕРПЕЛИВЕЕ СТУЧИШЬ НОГТЕМ ПО СТОЛУ, ОЖИДАЯ ОТСТАЮЩИХ ЧЛЕНОВ ГРУППЫ, И ГОТОВИШЬСЯ СПУСТИТЬСЯ В СЫРОЕ, ОПАСНОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ. ЗА ПУСТЯКОВОЙ, ЧЕГО УЖ ТАМ, ВЕЩЬЮ – ТЕМ ХОРОШЕНЬКИМ СИНЕНЬКИМ ОЖЕРЕЛЬЕМ, ЧТО УВЕЛИЧИВАЕТ СИЛУ АТАКИ ЗАКЛИНАНИЙ НА 36 ЕДИНИЧЕК.

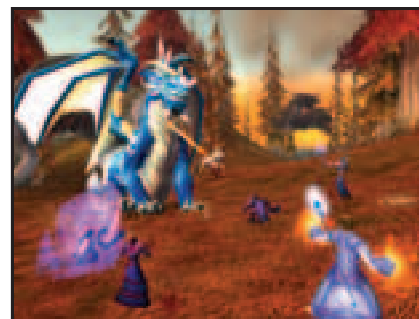
Команда собирается паршивая: невесть откуда появляется пара разбойников, влезают второй колдун и шаман. Выясняется, что последний ни в какую не хочет лечить – мол, свирепый таурен при секире и палице распределил таланты не так, и все его очки умений брошены на максимальный урон. Боже, им лишь бы увидеть в статистике боя цифру побольше! После часовой перепалки группа разваливается. Вполне очевидно, что большая часть играющих в ролевые игры видят себя героями малых, средних, крупных и (в особых случаях) вселенских масштабов и менять положение дел не хотят. Отложить щит с мечом ради палочки и сумки с пузырьками – да ни за какие коврижки! Что потом рассказывать друзьям? Как восстановил здоровье шикарному рыцарю в блестящих доспехах, что бился в пешем строю? Как выглядывал из-за колонны и вполголоса бормотал заклинания, когда остальные схватились с врагом врукопашную? До недавнего времени (пока не прикатило землетрясение Burning Crusade и большая часть оригинальных квестов не стала музейными экспонатами) если ваш знакомый был замечен в почетном деле доставки к воротам Огриммара головы драконессы Ониксии – такое событие отмечалось как семейный праздник. Вы поздравляли смельчака и поднимали за его здоровье кружки с пенным элем. О том, что вместе с ним чешуйчатую шкуру ковыряли еще десятки человек, в такие моменты вспоминать как-то не получалось. А зря. Общее дело делается или сообща, или никак. Многочисленные сайты с помощью ярких схем наглядно объясняют, где именно должны стоять условные герои – те, кто наносят непосредственный урон, и «остальные», обслуживающий персонал, лечащий и усиливающий тех, кто считает, что любого босса можно насадить на шампур за считанные минуты с помощью одной лишь грубой силы. Такие встречаются не только в начале вашей игровой карьеры. Чем выше уровень и зубастее окружающая начисть, тем очевиднее, что замены кое-каким классам подобрать нельзя. И сразу становится ясно, без кого в игре делать нечего.

Если вы еще не поняли, я о «танках» и «аптечках» – самых востребованных единицах в большинстве онлайновых игр. Дефицит обоих не так заметен, например, в Guild Wars. Опытные игроки обычно располагают целой коллекцией высокоуровневых персонажей, поэтому отложить в сторонку элементалиста и размяться монахом или рыцарем с секирой для них не проблема. В случае же крайней необходимости вакантное место займет компьютерный наемник, благо, таких можно отыскать в каждом городе. Лечат и дерутся они порой лучше отдельных «живых» персонажей и при этом не имеют привычки ругаться, давать идиотские советы и уходить в разгар боя гулять с собакой. Доходит до смешного: однажды в группу со мной попала девушка-монах. Ни на один вопрос красотка не отвечала, на общие шутки не реагировала, в совещаниях участие не принимала. Зато с поразительной скоростью накладывала заклинания на всю группу, лечила не только людей, но и прирученных животных, и невпопад выкрикивала «Ок!». Что же вы думаете! «Гробницы королей» были полностью зачищены при поддержке этой программы-бота, день и ночь зарабатывающего деньги для своего создателя и повелителя, пока тот ковыряет в носу.

Другое дело – World of Warcraft. Он предъявляет куда большие требования к командной работе, подсовывая подчас задачки такой сложности, что диву даешься. Чем ближе заветный семидесятый уровень, тем чаще наблюдаешь, как счастливая партия уговаривает друида или шамана «чуть-чуть полечить», но присоединившийся было горе-воин тут же покидает незадачливых приключенцев. Нет грамотного лечения – нет игры. Терять попусту время совсем не хочется, а частые смерти в компании неумелых оппонентов грозят кругленькими суммами за ремонт оружия и доспехов. При этом вот парадокс: два самых нужных класса, «танк» и лекарь, обычно получают все пинки и зуботычины от остальных игроков. Кто шел впереди и привлек внимание толпы монстров? Кто не успел подлечить умирающего охотника? Партия, а то и целый рейд складывается как карточный домик, быстро и неумолимо, стоит просесть хоть одному элементу. Парадокс номер два – по статистике Warcraft Census, за священников играет лишь девять процентов подданных – что среди сил Альянса, что в Орде. За воинов – тринадцать процентов Альянса и чуть меньше, двенадцать процентов, плохишей. Догадываетесь, чем заняты остальные? Это лидирующие в списке популярности охотники, маги и разбойники, ходячие мясорубки онлайнового мира, выбивающие из несчастных врагов четырехзначные цифры урона и не способные ни подлечить, ни вернуть к жизни павшего товарища, ни отвлекать ревущих йети, пока команда разделывается с ними поодиночке. Ну и кто тут герой?







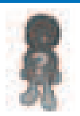


Address СИ://ОНЛАЙН/НОВОСТИ_ИНТЕРНЕТА

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

6 млн пользователей Xbox Live побьют 200 млн PC-геймеров?..

Майкрософт обнародовала дату запуска находящегося на стадии бета-теста Games for Windows Live – онлайнового игрового сервиса для Windows Vista (другие версии ОС не поддерживаются). Праздник начнется 8 мая, когда Games for Windows Live станет доступен жителям Северной Америки, установившим на PC новейшую операционную систему Windows Vista. 18 мая наступит очередь Великобритании, позже – других территорий.
Политика сервиса уже знакома владельцам Xbox 360 по Xbox Live, но есть и существенные отличия. Всем PC-абонентам будет бесплатно предоставляться «серебряная» подписка (она имеет ограничения: только присоединение к играм, голосовой и текстовый чаты, личные данные, френд-лист и онлайновый статус). Играть с консольщиками «серебряные» пользователи также не смогут – только между собой. С тех же, кто готов раскошелиться на $49.99 в год («золотая» подписка), ограничения снимут и разрешат самое интересное – межплатформенные матчи. Особый бонус предусмотрен и для «золотых» подписчиков Xbox Live Gold – их учетная запись будет действительна как для Xbox Live, так и для Live for Windows.
Как вы знаете, в новых играх для Windows Vista действует система достижений (achievements). Соответственно, если вы владеете и консолью, и компьютером, а также имеете «золотую» подписку, то достижения и заработанные очки в играх для PC и Xbox 360 будут накапливаться на одном счете.
Первой игрой, которая покажет возможности Live, станет Halo 2, она появится в продаже в мае. Затем в июне к ней на помощь придет уже по-настоящему межплатформенный Shadowrun (**http://shadowrun.com**), сочетающий действие и реализм Counter-Strike с магией, фантастикой и фэнтези.

Delutube: второй шанс «запрещенного видео»

Как все помнят, в 2006-м Google за $1.65 млрд купил сверхпопулярный и некогда «безбашенный» видеосервис YouTube (**http://www.youtube.com**). Среди приличных любительских фильмов на YouTube тогда хранились десятки тысяч видеороликов разного толка – от пиратской музыки и видео до жутких сцен насилия или «почти безобидных» клипов, ныне не соответствующих имиджу сервиса из когорты Google. Все эти файлы безжалостно вычищались и вычищаются модераторами YouTube и как бы исчезают бесследно. YouTube стал очень цивилизованным, но каким-то пресным.
Те, кто ищет в Сети видеовеселья, должны сказать большое спасибо новому анонимному Delutube (**http://youtube.infamousx.com**), ведь благодаря этому сервису у нас появилась возможность посмотреть часть запрещенных видеороликов. Устроен новый анти-YouTube вот как: на сайте работает специальная программа, отыскивающая на YouTube клипы, доступ к которым уже не осуществляется, но физически они еще с сервера не удалены. Найденное «запрещенное видео» Delutube загружает в собственную базу данных и затем в случайном порядке прокручивает ролики посетителям. Каждый раз при заходе или перезагрузке странички Delutube вы получаете новый клип.
Увы, средств повлиять на этот процесс на сервисе почти нет. Единственное, что можно сделать для поиска и показа конкретного материала, – это ввести в специальное окошко идентификационный номер удаленного файла на YouTube. С недавних пор база данных Delutube стала очищаться ежечасно, вследствие чего разнообразие показываемых «запрещенных» клипов заметно выросло.

Владельцы PlayStation 3 участвуют в генетическом эксперименте

Распределенные вычислительные сети хорошо известны в мире компьютеров. Сотни тысяч добровольцев устанавливают на свои машины специальные программы, чтобы во время простоя их компьютер поработал для глобальных научных задач. Самый известный проект такого рода – это, безусловно, SETI@home (поиск и расшифровка сигналов внеземных цивилизаций), он был родоначальником бума распределенных вычислений в Интернете. Сегодня таких проектов уже почти два десятка, и специализация их достаточно широка – добровольцы помогают изучать строение белков и генетических структур, ищут лекарства от рака и СПИДа, взламывают шифры и решают математические задачи (подробнее читайте на «Русском сайте о распределенных вычислениях», **http://distributed.ru**).
Игровые приставки прошлых поколений для распределенных вычислений не подходили по многим причинам. А вот PlayStation 3 – другое дело! С таким мощным устройством можно смело участвовать в Folding@home (**http://folding.stanford.edu**) – моделировании процессов свертывания молекул белка для выявления причин некоторых болезней (Альцгеймера, Паркинсона, коровьего бешенства, склероза и других).
«Миллионы игроков всего мира уже знают, какова вычислительная мощь PS3. Теперь они могут помочь ученым найти пути лечения смертельных заболеваний, – говорит Масаюки Тятани, вице-президент Sony Computer Entertainment. – Для моделирования настолько сложных процессов не хватило бы даже суперкомпьютера – помочь исследователям смогут тысячи компьютеров во всем мире, а теперь и новейшие игровые системы PS3».
Для справки: современный компьютер загружен в среднем лишь на 5-10%, а клиент Folding@Home запускается в фоновом режиме и выполняет вычисления лишь в тот момент, когда ресурсы процессора не заняты другими приложениями. Затем клиент время от времени подключается к серверу проекта – для получе-

БЛОГОСФЕРА

«BEMANI и все-все-все в России»
http://community.livejournal.com/bemani_ru



Кому читать /писать:
тем, кто любит песни и пляски – в виртуальности, в реальности и даже во сне.

Коллективный блог «BEMANI и все-все-все...» определенно подходит не каждому. Будьте осторожны. Если вы, что называется, «не в теме», то предмет обсуждения может оказаться совершенно непонятным и непривлекательным. А между тем за почти четыре года жизни блога в его френд-ленте сложилось устойчивое сообщество фанатов развлечений в азиатском стиле – музыкальных игровых автоматов и танцевальных игр.
Вводим в курс дела. Музыкальный игровой автомат – это машина, которая играет ритмичную музыку, и на большом экране стрелками или как-то еще показывают, в какой момент нужно махнуть рукой, топнуть ногой, нажать кнопку или дернуть ручку. Успеваете – набираете очки, нет – не набираете. Ну а танцевальные игры на PC и консолях – это почти то же самое, особенно если есть хорошие аксессуары (танцевальный коврик или дорожка).
Говорите, странная забава? А вы сами-то так отрывались? Как пишут авторы проекта, которые это точно пробовали, и не раз: «...вы втягиваетесь, и потом вас уже за уши не оттащить от автомата. По себе знаем».
Главное достоинство блога в том, что «BEMANI и все-все-все...» – самое правильное место для танцора-новичка. Тут все объяснят, подскажут адреса ближайших «танцточек» (есть база данных по России), помогут с универсальным эмулятором танцевальных игр для PC и, главное, с файлами песен для него (т.н. «симфайлами»).
Секрет странного названия дневника прост. Подавляющее большинство музыкальных игровых автоматов выпускаются японской Konami под торговой маркой Bemani. Вот и название сообщества.

timedevourer
http://timedevourer.livejournal.com



Кому читать:
тем, кто ценит в рецензиях на игру суть, крепкое словцо и забористую иллюстрацию.

Наш бильдредактор Сергей Цилюрик – настоящий трудяга. Весь рабочий день он сидит, уткнувшись в монитор, отыскивая в Сети картинки для новостей, компонуя релизы да хит-парады и выполняя прочую рутину. Когда картинки найдены, а тексты отправлены редактору, он рад заняться чуть более интересным делом. Например, написать очередную заметку о японской чудо-игре (полистайте мартовский номер, и вы все поймете). А когда и с этим покончено, наступает самое увлекательное время, время Живого Журнала.
Вот тут-то Цилюрик отрывается по полной: с «неформатным» применением ненормативной лексики и «жесткими» иллюстрациями мы узнаем, как прошел рабочий день в редакции, что плохого будет в свежем номере, в какие игры и с кем никогда не играть. В общем, правильный дневник геймера, которому повезло трудиться в игровом издании.
Есть и то, что большинство пролистает в блоге, – записи о «романтике». Впрочем, такое настроение случается у автора не чаще раза в месяц.



Мини-игры. Наш выбор

ПРОМО-ИГРЫ – ОТЛИЧНЫЙ СПОСОБ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ ИНТЕРНЕТЧИКОВ НА НОВЫЙ ТОВАР, СОБЫТИЕ ИЛИ АКЦИЮ. СЮЖЕТ И СТИЛЬ ПРОМО-ФЛЭШКИ ОБЫЧНО ЖЕСТКО ЗАДАН ЗАКАЗЧИКОМ. НО ВСЕГДА ЛИ ТАКОЕ ОГРАНИЧЕНИЕ «УБИВАЕТ» ГЕЙМПЛЕЙ? ОТВЕТ – НЕТ, НО ПРИ УСЛОВИИ, ЧТО У РАЗРАБОТЧИКОВ ЗАРАБОТАЕТ ФАНТАЗИЯ…

STAG KNIGHT

http://www.stagknight.com/game2.html

«Секс, наркотики и рыцарь-убийца» – таков девиз выходящего в Великобритании триллера Stag Knight и этой промо-игры. Рыцарь непрост, ему нужны… батарейки, а драться он может бензопилой и лазерным мечом! Деньги на оружие и батарейки удается добыть, лишь истребив толпы врагов.



«ПЕРЕВОЗКИ НЕФТИ»

http://www.promo-games.ru/play.html

По ссылке вы найдете не одну только «Перевозку нефти», сделанную по заказу нефтеперевозчика, но и еще пять промо-флэшек, соответственно, для производителей муравьиного яда, ноутбуков, пива, пиццы и пр. Разработчики работают шаблонно – игры требуют лишь ловкости.



GUYS & DOLLS

http://www.flashpromo.com/emg/guysanddolls/

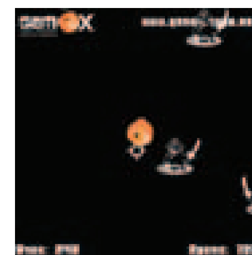
Промо-флэшка мюзикла Guys & Dolls (слышали ли о таком?) дружелюбна к геймеру. Чтобы победить, надо уметь щелкать мышью и знать правила игры в кости. Правила достаточно сложные (некоторые комбинации проигрывают сразу), так что обязательно прочтите подсказку.



GAMEX ПРОТИВ ПИРАТОВ

http://www.gamex-expo.com/game1.php

Промо-игру последней выставки электронных развлечений GameX делал Н.Белов (Kol-Belov), известный своей иронией и любовью к сюжетам «за гранью». Увы, в «пиратской» флэшке ничего этого нет – обычная аркада на пять минут. Познакомиться же с талантами флэш-аниматора можно на http://www.kollaps.ru.



Популярные блог-хостинги марта:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 44 блог-хостинга).

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(52 тыс. записей/день, -1 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(46 тыс. записей/день, +2 тыс.)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(14 тыс. записей/день, -1 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(13 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Дамочка.ру	http://damochka.ru	(10 тыс. записей/день, +8 тыс.)
5.	loveplanet.ru	http://loveplanet.ru	(3 тыс. записей/день, new!)
5.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(2 тыс. записей/день, -1 тыс.)
8.	Comby.ru	http://blogs.comby.ru	(1,1 тыс. записей/день, без изменений)

ния свежей порции данных и отсылки готовых результатов. Точно так же работает и PS3.

Хакеры и фишеры берутся за онлайновые игры

Самыми активными хакерами в мире являются жители США – около 31% всех компьютерных атак второй половины 2006 года – дело рук американцев. К таким выводам пришли специалисты компании Symantec (**http://www.symantec.com**) в мартовском докладе о сетевой безопасности – Internet Security Threat Report. Вторыми по количеству «попавших в цель» кибератак (10%) оказались китайцы. Ну а почетное третье место (7%) заняли граждане Германии. Россияне, несмотря на репутацию опасных киберхулиганов и к удивлению многих экспертов, в тройку лидеров не попали.
Во второй половине прошлого года в Интернете действовали гигантские, подконтрольные крупным хакерским группам сети компьютеров-«зомби». Всего таких «PC-мертвяков» специалисты по безопасности насчитали примерно 6 миллионов штук, что на 29% больше, чем в 2005-м. Преобладающая сетевая угроза сегодняшнего дня – вирусы-трояны, они намного опередили почтовых червей и ныне занимают почти половину (45%) позиций списка 50-ти наиболее вредоносных программ.
Есть и одна хорошая новость. В 2006 году специалисты Symantec зафиксировали аж… 12 дней «нулевой угрозы» (zero-day vulnerabilities). В эти славные дни, когда в Интернете не появляется ни одного нового вируса, трояна или червя, можно пить пиво и отдыхать. В 2005 году было совсем плохо – «нулевой» день случился лишь однажды!
Напоследок об угрозе, которая может повлиять непосредственно на наших читателей. По мнению специалистов Symantec, в 2007 году новая цель появится у интернет-мошенников, промышляющих фишингом («фишинг» – создание сайта-обманки, имитирующего легальный ресурс, для кражи пользовательских данных: логина, пароля и другой информации). Они возьмутся за любителей онлайновых игр, особенно MMORPG, где вращаются приличные деньги. Пока, отмечают эксперты, случаев создания поддельных серверов (не путать с «бесплатными шардами») не зафиксировано, но осторожность никому не помешает.

Бои консолей за… трафик

Примерно треть (36.5%) взрослых граждан США, регулярно выходящих в Интернет, имеют дома игровую приставку. Современные консоли отлично совместимы с Глобальной сетью, а потому изменение числа уникальных посетителей – важнейший индикатор популярности самой консоли, сетевых сервисов и прочих бизнес-показателей. Аналитики из Nielsen//NetRatings (**http://www.nielsen-netratings.com**) ведут учет посещаемости сайтов консольных грандов и часто публикуют сравнительные данные. Вот самые свежие. Увы, похоже, у Sony забот лишь прибавляется. В феврале Playstation.com посетило на 8% меньше человек, чем обычно, что дало ресурсу аудиторию в 1 миллион человек в месяц.
Microsoft идет строго по плану – посетителей Xbox.com за тот же период заметно прибавилось (на 47% или с 827 тысяч до 1,2 миллиона). В абсолютных лидерах по всем показателям Nintendo: количество интернетчиков, заходящих на Nintendo.com, увеличилось почти вдвое (на 91%), и теперь на сайте каждый месяц бывает по 1.6 миллиона человек. СИ

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ 8.5

POXNORA

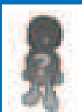
- ЖАНР: Turn-based Online Tactical Strategy
- РАЗРАБОТЧИК: Octopi
- ОНЛАЙН: http://poxnora.com

Свежевышедшая PoxNora идет под браузером, и при этом полностью сделана на Java. Браузер загружает из Интернета здоровущий .jar файл на 36 Мбайт. Такой труд, несомненно, оправдан. Во-первых, загрузка делается автоматически и один раз (не считая выхода обновлений), во-вторых, графика и скорость работы совсем неплохие. Ну и сам интерфейс, равно как и способ управления (95% действий осуществляется мышью) оптимальны для браузерных игр. В случае затруднений овладеть необходимыми навыками поможет отличное анимированное онлайновое руководство (Getting Started -> Animated Tutorial).
После запуска этой TBOTS игрок обычно обескуражен и надолго потерян для окружающих – стиль PoxNora напоминает ему сразу все: Warhammer, Advance Wars, в боевке HoMM 4, Fallout, а для особо продвинутых знатоков настольных игр – Mage Knight от Wizkids и, конечно же, Magic: the Gathering.
В PoxNora мы собираем колоду из двадцати… не карт, а рун, которыми затем и сражаемся на красивых аренах. В набор обязательно входят «руны Героев» (Champions) и «руны действий» – заклинаний (Spells), артефактов (Relics) и бонусов (Equipment Rune, подобие брони/оружия).
Первая колода (Pox Sample Battlegroup) достается вам бесплатно, ей и в самом деле можно начать игру, однако у PSB есть существенные ограничения (например, отсутствует развитие героев, нет обмена рун). Если же вы хотите, чтобы очки опыта (Champion Points), добываемые после победы, не пропадали – придется раскошелиться и составить Runes Pack (обычно на это уходит около $50). Герои из платных дек способны к приобретению и прокачке навыков.
Боевка (15-60 минут) выглядит так. У каждого игрока есть свой Храм, цель – разрушить Храм соперника. На ход – полторы минуты, за это время вы расставляете артефакты (один раз за бой) и героев (каждый ход у них обновляется количество action points), героями же маневрируете или нападаете (магией или силой) на войска врага и наносите повреждения его юнитам. Не забываете и про оставшиеся вспомогательные руны, используйте их на героев и врагов.
Еще одно важное обстоятельство – контроль над источниками энергии Nora (на арене их два и более). Захваченный источник действует как еще один Храм, обеспечивая усиление заклинаний Героев и дополнительную зону их высадки на поле боя.
Администрация PoxNora старательно применяет весь арсенал завлечения. Есть еженедельные турниры – хоть и с платным участием, но зато с приличным призовым фондом в $10 тысяч. Запущен внутриигровой сервис по бартерному обмену рун. Совершенствование PoxNora все продолжается, текущую стадию так и хочется назвать «поздней бетой». В ближайших планах – введение командных режимов (2 vs. 2, CTF и King of the Hill) и гильдий. Очень может быть, что, зайдя в игру после выхода этого номера, вы отыщете там и еще что-то новенькое.





Интернет-знакомства глазами практика




Автор:
Станислав Полозюк
(orion@gameland.ru)

Диалог в ночном клубе:
– Девушка, вы очаровательны! С вами можно познакомиться?
– Извините, но я не знакомлюсь в ночных клубах...
– А где же вы знакомитесь, на улице?
– Нет!
– В ресторанах?
– Нет!
– Девушка, вы вообще знакомитесь?
– (удивленно-непонимающее выражение лица)...

Такой незатейливый разговорчик затевал почти каждый мужчина. Но и в самом деле: где же сейчас модно знакомиться?

Стартуем в Интернете

Поэкспериментировав со многими вариантами, включая мобильный «Отправь «Хочу тебя!» на номер ххх и познакомься с сексуальной блондинкой», я остановил выбор на «классических» сетевых службах знакомств.
Еще несколько лет назад в Рунете такие сервисы были в диковинку, и оставлять там свои данные рисковали немногие. Сейчас же, в эпоху web 2.0, расплодившихся сообществ, практикующих обмен телефонами, общение и встречи «в реале», психологический барьер к анкетированию на сайтах знакомств у многих снижен, а то и вовсе преодолен. Так что не удивляйтесь, если, зайдя на сервис, увидите там анкеты... старых друзей и знакомых (особенно, если живете не в Москве, а в небольшом городе).
Думаю, перенос «первого контакта» в Интернет стоит приветствовать. Ведь сайты знакомств не только зарабатывают деньги, но и выполняют важную социальную функцию – сводят вместе людей, жизненные пути которых при обычном раскладе никоим образом не смогли бы пересечься.

Алгоритмы, адреса и явки

Принцип работы сервисов знакомств банален и прост: у каждого пользователя (строго старше 18 лет) есть анкета, в которой «лежат» фотографии, заполненный шаблон с личными данными и кое-какая «отсебятина». Из массива анкет формируется база данных конкретной службы. Задав в поиске нужные критерии, вы получите список людей, им соответствующих.
Понятно, что чем больше база данных, тем выше шанс найти искомое. Сейчас насчитывается менее десятка сайтов знакомств, с приличным охватом русскоговорящих пользователей Интернета.

1 Сервис знакомств Mamba.ru

Адрес: **http://www.mamba.ru, http://www.jdu.ru, http://love.mail.ru, http://love.rambler.ru**
Оценка: 8.5

Наверное, самая популярная служба знакомств Рунета, объединяющая сегодня около 4 млн (по другим данным – до 9 млн) зарегистрированных пользователей и обладающая уймой доменных имен. На сайте представлено множество сервисов – от рейтинга анкет «ТОП-100», до VIP-аккаунтов (которые получают право всегда быть на верхних строчках поиска).
Без огрехов, к сожалению, не обошлось: перебои в работе, очень много бесполезных анкет, на которых фотографии сексуальных полуобнаженных блондинок ведут лишь на адрес некого сайта. В лучшем случае, перейдя по ссылке, вы накрутите счетчик этому ресурсу, в худшем – вас перенаправят на другой сайт, где поймаете вирус.
Но в целом, общаться на Mamba.ru всегда есть с кем – пользователей в онлайне по 20-30 тысяч.

F.A.Q.

Система навигации на всех службах знакомств похожа, поэтому регистрация и общение затруднений вызвать не должны. Чтобы зарегистрироваться на любом из перечисленных сайтов, пройдите по ссылке «Регистрация» на главной страничке и заполните все пункты, отмеченные звездочкой. Вам вышлют письмо, которое содержит данные для активации анкеты, после чего можно заходить на сайт, заполнять анкету информацией и фотографиями и приступать к общению.
И кстати: советую в настройках учетной записи убрать галочку возле пункта «Уведомлять по электронной почте о новых сообщениях». В день может приходить более десятка сообщений, и вашему ящику от этого вряд ли станет лучше...

2 Loveplanet.ru

Адрес: **http://www.loveplanet.ru**
Оценка: 7.5

По сути, пока единственный конкурент Mamba.ru. За раскрутку Loveplanet.ru взялись основательно, вплоть до роликов по телевидению (чего Mamba.ru себе не позволяет). Думаю, именно благодаря активному продвижению на Loveplanet.ru уже накоплено порядка 4.5 млн анкет, и, в отличие от Mamba.ru, «левых» среди них почти нет.
Профилактические работы и перебои в работе сервиса сведены на нет. Главный недостаток Loveplanet.ru – неудобная навигация: фотографии открываются в том же окне, и чтобы опять почитать анкету, нужно возвращаться на несколько шагов назад, либо держать 15 окон (вкладок) открытыми, что не слишком удобно.

3 ilove.ru

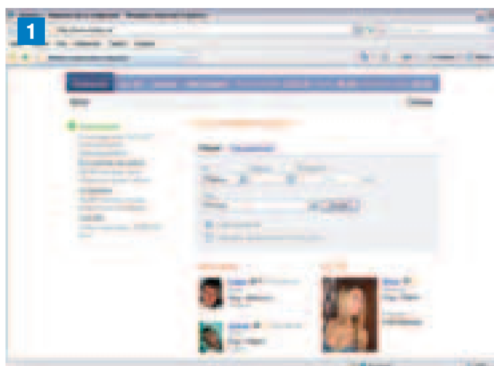
Адрес: **http://www.ilove.ru**
Оценка: 7.0

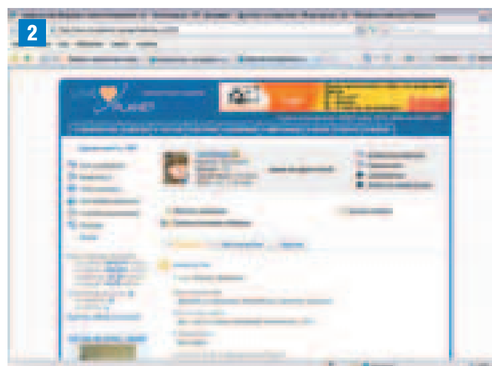
Российский филиал немецкого и весьма быстрорастущего сервиса знакомств пытается конкурировать с двумя вышеупомянутыми лидерами. К сожалению, количество анкет ilove.ru пока оставляет желать лучшего, что заметно «на глаз» даже без официальной статистики (она, похоже, скрывается). Но не стоит забывать, что русский филиал ресурса существует не так давно.
Для успешного развития ilove.ru потребуется не только приток пользователей, но и значительные изменения в структуре сайта. Даже Loveplanet.ru покажется верхом удобства, настолько на ilove.ru все усложнено. Методом научного тыка приходится искать страничку, где можно прочитать хотя бы свои сообщения.

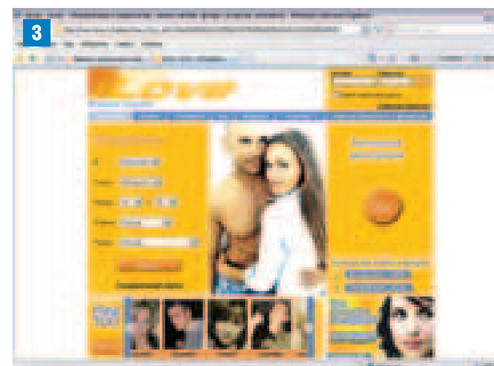
4 Секс-знакомства Sxlove.ru

Адрес: **http://www.sxlove.ru**
Оценка: 6.5

Sxlove.ru делает упор исключительно на знакомства с целью последующего секса, чем, по идее, должен был бы вызвать огромный интерес со стороны публики. Еще одно достоинство ресурса – возможность оставлять фотографии анонимными и открывать их только определенным пользователям.
Структура сайта и навигация затруднений не вызывают, но вот анкет, особенно с фотографиями, пока еще маловато. Возможно, главное препятствие для развития сервиса – его платность. Если вы не купили VIP-аккаунт, то


1


2


3



Стратегия победителя

Парни, пришло время взять себя в руки. Чтобы добиться успеха в виртуальных знакомствах, соблюдайте определенные правила. Для начала, ваша анкета должна обязательно содержать фото, потому что без него с вами мало кто захочет общаться. А если на фото еще и вы, это вообще замечательно, так как сейчас расплодилось очень много анкет с чужими фотографиями. Знакомство лучше не начинать с глупых и всем надоевших фраз типа «Привет! Как дела?», «Давай займемся сексом!» и так далее. Девушки любят оригинальность, но и слишком выпендриваться тоже не стоит – это может оттолкнуть. Напоследок совет: не торопитесь поддаваться на финансовые уловки, вроде просьб девушек «кинуть денег на телефон для продолжения общения» или послать SMS на ее номер. Деньги вы точно потратите, а толку не добьетесь.

можете только писать сообщения пользователям. Да и просмотр фото (самое главное в этом деле) только за деньги. Радует, что оплатить можно все очень удобно и быстро...

5 Dating.ru

Адрес: **http://dating.ru**
Оценка: 6.0

Бросается в глаза огромное сходство Dating.ru с Mamba.ru в структуре и еще больше – в неполадках. Может быть, мне просто не повезло, но и после размещения анкеты каждые 30 секунд приходилось заново проходить авторизацию на Dating.ru. Тем не менее вопрос со временем был разрешен, и я смог заняться поиском среди анкет, которых здесь около 700 тысяч.

Моя женская анкета

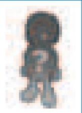
...И вот настало время настоящих свиданий! Хватит уже топтаться на месте, писать тысячное сообщение, пора уже взглянуть на собеседника со всех, так сказать, ракурсов.

К такому выводу рано или поздно приходят все. Звоним найденному в Интернете человеку, представляемся, договариваемся о месте встречи – все обычно. Но когда новая знакомая садится к тебе в машину, тут, как в анекдоте, есть два варианта: либо открывается рот от безумной красоты, либо никаких эмоций. Трудно сказать, что лучше, тем более есть еще и три варианта продолжения. Дела плохи? Быстро ужинаем и стираем номер навсегда. Второй и третий варианты интереснее – после ужина у вас будет короткий, либо длинный роман. Буду честен: перейти от виртуального общения к реальным отношениям непросто. Очень многие девушки смотрят на кавалера с большим подозрением. Почему это так, я понял, когда разместил для опыта женскую анкету. Девушки, я вам от всего сердца сочувствую! Надо иметь изрядное мужество, чтобы выдержать весь тот бред и пошлятину, которую пишут озабоченные имбецилы и при этом еще сохранить желание дальнейшего пребывания на сайте и надежду найти любовь, дружбу или общение. СИ



Открытые бета-тесты апреля

ЧИТАТЕЛИ РУГАЮТСЯ: ОТЧЕТ ОБ ОТКРЫТОМ БЕТА-ТЕСТЕ ACCLAIM'ОВСКОГО MMORPG-ФАЙТИНГА 9DRAGONS ТАК И НЕ ПОЯВИЛСЯ НА СТРАНИЦАХ РУБРИКИ. ДОКОЛЕ? ВЫ ЖЕ ОБЕЩАЛИ! УВЫ, ДЕЛО С ТЕСТИРОВАНИЕМ «ИГРЫ, В КОТОРОЙ ОБЪЕДИНЯТСЯ WORLD OF WARCRAFT И «КРАДУЩИЙСЯ ТИГР, ЗАТАИВШИЙСЯ ДРАКОН», ЗАСТОПОРИЛОСЬ ПО НЕЗАВИСЯЩИМ ОТ НАС ПРИЧИНАМ.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Брошенный грудью на амбразуру open beta Станислав Полозюк до последней недели марта так и не попал на сервер – ему, как и десяткам тысяч других тестеров, мешали ошибки с системой защиты 9Dragons. 20 марта Acclaim сдалась, выдала патч, и Станислав смог-таки влиться в один из шести стартовых кланов этой MMORPG. Подробности, если все пойдет по плану, через номер.
А теперь о тестах, в которых мы с вами в этом месяце все-таки участвуем...

Tales of Pirates

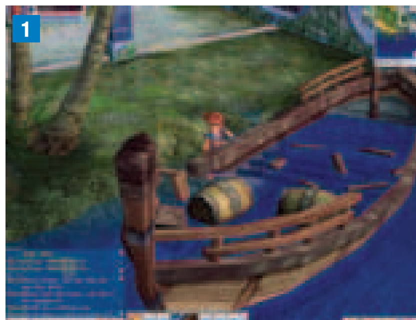
Tales of Pirates (**http://www.talesofpirates.com**) называют текущее состояние проекта «closed beta». Однако это вовсе не закрытое тестирование в его классическом понимании – не для ограниченного круга приглашенных.
Любой, заполнивший пяток окон формы запроса ключа «закрытого» бета-теста, получает пароль с сайта MMORPG в свой почтовый ящик. Трудности начинаются чуть позже, когда вам говорят, что «ключ необходимо активировать». Впрочем, это совсем несложно и бесплатно: желающему участвовать в тестировании придется завести еще один универсальный игровой аккаунт на Internet Gaming Gate (**http://igg.com**) – североамериканском операторе free MMORPG. Предоставляя игровые сервера бесплатно, IGG зарабатывает на дополнительных услугах – прежде всего продаже игровых денег и вещей. Кстати, аккаунт на IGG вам пригодится, если захотите поиграть в ближайшем будущем в Myth War (фэнтезийную MMORPG) и Voyage Century Online (еще одна пиратско-морская 3D MMORPG).
Tales of Pirates делает ставку на крупные морские сражения – это главный козырь проекта, под него заточено все, особенно – конструирование кораблей, которые можно улучшать до бесконечности. В добавок к этому – битвы на суше в режиме реального времени, развитие своего острова, обилие артефактов и амуниции, карты сокровищ, солидная система навыков (ее тут называют Job System). В общем, Tales of Pirates – неплохой выбор для тех, кто хочет побыть на море.
Клиент – всего 286 Мбайт, игра пойдет на самой слабой машине (Pentium III 800 Мгц, 256 Мбайт RAM и видеокарта не слабее ATI 9200/Nvidia FX5200), так что принять участие в тесте сможет почти любой интернетчик.

Soldier Front

Завершился закрытый тест английской версии Soldier Front (**http://sfront.ijji.com**), и теперь этот онлайновый тактический шутер от первого лица доступен для свободного тестирования. Игра напоминает Counter-Strike и, по этой ли причине, или из-за «неотцензуренной» версии, имеет очень неплохую популярность в Корее и Японии.
Впрочем, и российские любители action, несомненно, оценят и ту пару отличий от Counter-Strike, что выделяют Soldier Front (еще одно название проекта – Special Forces). Во-первых, в SF нет ботов. А во-вторых, вы сохраняете персонажа после каждого раунда, и, благодаря этому, герой приобретает опыт.
Soldier Front – бесплатная игра с платными услугами. Пока предусмотрена лишь одна, не работающая во время тестирования, денежная забава – покупка ijji coins за реальные деньги. Игровые монетки можно потратить на амуницию и отличительные «фишки» для своего персонажа.
Сервера Soldier Front отличаются стабильностью и редкими периодами лага, игровой клиент тянет на 240 Мбайт, требования к «железу» самые умеренные (Pentium III 1 ГГц, 512 Мбайт RAM, любой видео-ускоритель с 32 Мбайт памяти на борту). Так что в техническом плане тестирование труда не составит. Однако серьезной проблемой может стать обилие читеров, которые администрации Soldier Front пока явно не по зубам.

Norron

А вот и сюрприз – открытый бета-тест браузерной многопользовательской RPG/стратегии по мотивам северной мифологии. Проект называется Norron (**http://www.mythicwars.com/norron**), и разработчики постарались сделать мир Midgard'а, где, собственно, все и происходит, по-настоящему огромным. Рекламный слоган Norron выглядит так: «100 квестов, 10 тысяч видов оружия и 20 тысяч вариантов брони». Очень вероятно, что цифры эти раздуты, считать варианты можно по-всякому, но и в худшем случае 4-х классов героев, поклоняющихся какому-то из 15 богов (это приносит бонусы), вполне достаточно для разнообразия.
Ролевой компонент Norron – прокачка персонажа – не отходит от общепринятых стандартов MMORPG. Стратегическая составляющая – основание и развитие родного города – тоже каноническое. Изюминка Norron – объединение городов в королевства с получением практических выгод от совместной жизнедеятельности.
Толику своеобразия вносит игровой цикл – он не непрерывный, а разбит на эпохи, длящиеся по три месяца (сейчас завершается, соответственно, Beta Age 1).
Сверхзадача, которую решает открытый бета-тест, – сбор пожеланий и предложений игроков по развитию Norron'а. Разработчики, понаделав невиданное количество оружия и брони, на этом, похоже, все свои идеи исчерпали.
Требует отладки и игровой баланс. Скажем, пока исследование мира приносит намного больше ценных предметов, чем нападения на города. В атаке и защите нет случайностей: в вашей армии на одного солдата больше, чем в стане обороняющихся. Всё, город – ваш.
Боги тоже выглядят странно – поклонение одним (Thor's Guard) дает заклинаниям адептов максимальный бонус, а поклонение другим (Jotun)... лишает вас возможности пользоваться заклинаниями вообще. СИ



1 В Tales of Pirates все очень правдоподобно – попав в шторм, вы повредите лодку и, скорее всего, потеряете груз.



2 В Soldier Front персонаж после каждой схватки не только остается с вами, но и накапливает опыт и развивается.



3 Norron: нападение на чужой город позволит оттяпать от его земель кусок в свою пользу.

Будущее рядом

CEBIT 2007

Ежегодная IT-выставка CeBIT в Ганновере символична во многом. На неделю-две сюда съезжаются все ведущие специалисты и все авторитетные журналисты, сюда везут все новинки сезона, тут анонсируют революционные технологии будущего и даже проводят игровые чемпионаты! К сожалению, многие начинают поговаривать, что CeBIT сдает позиции. На это обречены любые регулярные события. И правда, нам не удалось разыскать стенд NVIDIA, ATI/AMD не показали даже условно-рабочий образец R600, а Intel, кроме международных игровых конкурсов, вообще ничего не организовала. Причина в том, что немногие способны вести борьбу за место под солнцем, удерживая в рукаве главный козырь аккурат до мартовского CeBIT. Куда проще делать ежемесячные анонсы, а на выставку приехать с большой коллекцией уже известных публике устройств. Впрочем, о чем это я? Несмотря ни на что, CeBIT остается самым массовым и значимым мероприятием в IT-индустрии, подробнейший отчет о котором и можно обнаружить на ближайших четырех страницах.

MSI ДАЕТ ЖАРУ!

На стенде компании MSI обнаружился презабавнейший агрегат. Инженеры вознамерились доказать, что система на базе P6N SLI Platinum (ровно как и любая другая модель!) способна работать при температуре окружающей среды вплоть до 75 градусов! В доказательство того данная материнская плата работала в паре с двумя NX7600GT Diamond в режиме максимальной нагрузки. Впечатляет!





ЗА НИМИ БУДУЩЕЕ

А вот и реально работающая система на базе Intel Bearlake (P35, P33, G33) и оперативной памяти DDR3! Да, это не опечатка – многие производители представили на выставке модули DDR3. Правда, скорость их работы пока еще не слишком высока. Номинальная тактовая частота 1066 МГц, а установленные задержки варьируются в переделах 6-7 мс. Такие результаты (и даже значительно лучшие!) показывает нынешняя DDR2-память. О сроках появления, а уж тем более широкого распространения подобной памяти никто не говорит.

Надо сказать, что MSI, как и прежде, старается разработать собственный дизайн и компоновку элементов для материнских плат. Да что там, даже инженерные образцы способны похвастать использованием дополнительных контроллеров SATA на чипе Silicon Image или наличием звуковых чипов Creative X-Fi!



ПО СЕКРЕТУ ВСЕМУ СВЕТУ

Несмотря на то что NVIDIA равнодушно проигнорировала выставку CeBIT, разыскать новые графические платы восьмой серии GeForce нам удалось! В качестве подтверждения – фотографии видеокарт MSI на пока не объявленных графических чипах G84 и G86. Предположительно, именно они послужат основой для GeForce 8400GT/GS и GeForce 8600GT/GS. Характеристики новинок не разглашаются – отметим лишь, что все они будут соответствовать требованиям DirectX 10. Отдельные образцы от MSI (по всей видимости, GeForce 8500) будут оборудованы фирменным пассивным охлаждением; единичные экземпляры позволят переключаться на форсированные настройки BIOS при помощи кнопки рядом с DVI-разъемами.



АЙС!

Слухи о разорении компании ABIT преувеличены. Смена владельца никак не отразилась на работе ее сотрудников. Традиционная продукция ABIT представлена на стенде самыми современными решениями, включая версии с поддержкой нового поколения процессоров AMD с интегрированным контроллером памяти DDR-2. На этом фото суровые ребята из ABIT вознамерились разогнать систему на базе ABIT AW8-MAX с помощью каскадной «фреонки». Заказанный в Extremesystems тройной каскад до выставки не доехал – пришлось пользоваться двойным. К сожалению, все это действо не стало поводом для мировых рекордов.

НА ЗАКУСКУ

Помимо сверхсекретных разработок NVIDIA компания MSI привезла с собой и графические карты предыдущего поколения. Некоторые из них были оборудованы принципиально новой конструкцией охладителей. Взять хотя бы NX8800GTX OC Liquid с жидкостной системой отвода тепла на внешний радиатор, который можно установить за пределами корпуса компьютера. В качестве примера также можно привести и низкопрофильный 7600GS с радиатором на базе тепловых трубок. Эта модель ориентирована на применение в barebone-системах или домашних медиацетрах.





НАЗАД В БУДУЩЕЕ!

В автомобильной индустрии в последние годы стало хорошим тоном возвращать из небытия легендарные марки прошлого. Например, Volkswagen делает и продает автомобили под маркой Bugatti, а Daimler-Chrysler – Maybach. И даже российские производители собираются выпускать автомобили под маркой «Руссо-Балт»!
История компьютерных развлечений, конечно, насчитывает далеко не сотню лет, как в случае с автомобильной отраслью, но и нам тоже есть что вспомнить. Например, игровые компьютеры Commodore 64, которые в свое время были едва ли не популярнее IBM PC. Компания Commodore Gaming, по всей видимости, решила сыграть на ностальгических воспоминаниях о той замечательной поре, когда пиксели были крупнее, а каждая более-менее приличная игра имела все шансы стать родоначальницей нового жанра. Компания выпустила на рынок высокопроизводительные игровые компьютеры под маркой Commodore. Особенность в том, что корпуса игровых станций стилизованы под те или иные игры: Tom Clancy's Ghost Recon 2, Warfront – Turning Point и другие.



EAX1950PRO БЫСТРЕЕ LAMBORGHINI!

Стенд компании ASUS блистает изыском и респектабельностью. Казалось бы, тут есть все – даже дорогущий автомобиль! В тон белой Lamborghini удалось подобрать видеокарточку EAX1950PRO с довольно интересной системой охлаждения тепловых трубок. Номинальная тактовая частота графического ядра этой модели 581 МГц, памяти – 1,4 ГГц. Компания даже указала производительность карточки в 3DMark'06 (5579 очков), правда забыла сообщить посетителям конфигурацию тестового стенда.



ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ

Стенд Sapphire был особенно интересен. В его центре: компьютер с графической подсистемой Quad Crossfire. Для построения этого монстра была взята пара X1950 PRO Dual собственной разработки Sapphire. Их особенность – наличие двух чипов Radeon X1950 PRO и 512 Мбайт памяти на каждой. Увы, узнать сколько-нибудь о производительности подобной системы не представилось возможным. Надеемся, в скором будущем эта новинка доберется и до России.



ЗВУК ВОКРУГ ASUS

На стенде ASUS неожиданно для всех появилась звуковая карточка для геймеров, как под шину PCI, так и для PCI Express. Посетителям предлагалось сравнить качество ASUS Xonar с интегрированным звуком AC'97 в технодемке «Сталкер». В продажу компания планирует выпустить две модификации новинки: D2X и D2. Различаются они только шиной – последняя предназначена для устаревшего PCI. К слову, черный глянцевый корпус установили неспроста – он защищает карточку от электромагнитных наводок.



ЗДРАВСТВУЙТЕ, Я ВАША МАМА!

Долго ли коротко XFX шла к производству материнских плат, но это было вполне предсказуемо. Новинка под названием N680 FLT9 построена на чипсете NVIDIA nForce 680 SLI. Помимо нее на стенде присутствовала масса уже известных видеокарт. Говорить о них мы не будем.



ДОЖИЛИ!

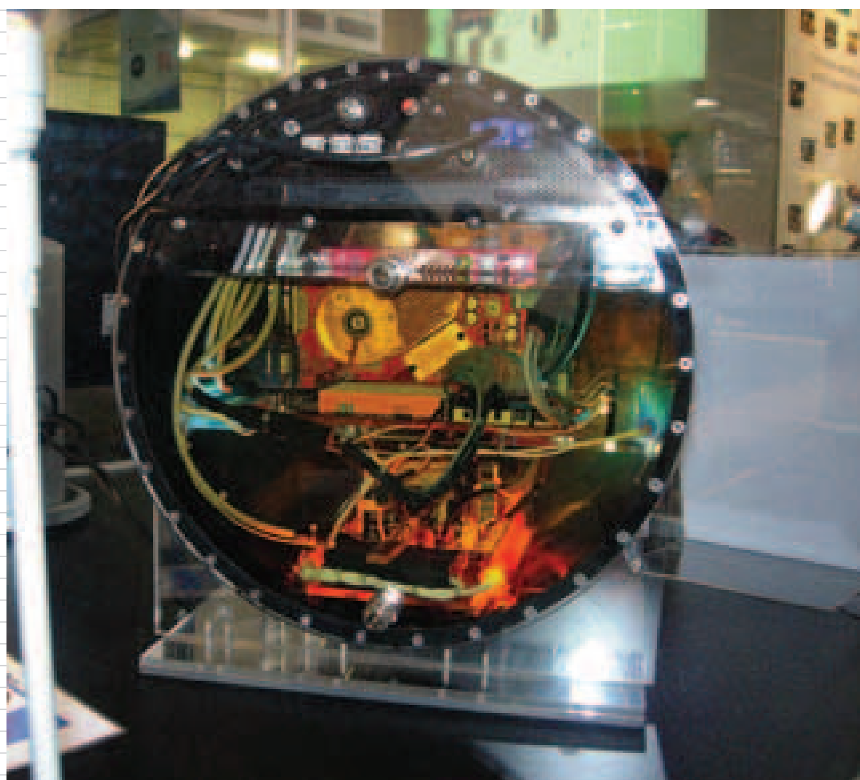
Череда событий и совпадений привела к тому, что на сегодняшний день портом USB не оснащаются разве что тостеры. Взять новый 830-ваттный блок питания от Hiper, и тот имеет 9 разъемов вездесущей шины! Причем на один из портов (белого цвета) напряжение подается всегда, вне зависимости от состояния компьютера. Новинка HPU-5M830 щеголяет поддержкой всех современных карточек в SLI- и Crossfire-связках, имеет аж 4 независимые 12-вольтовые шины и, как следует из названия, обладает предельной мощностью 830 Ватт.



КУНСТКАМЕРА

Для проведения турнира Samsung Euro Championship был выделен целый комплекс – то тут, то там звучали голоса ведущих; накал страстей не ослабевал ни на минуту! Борьба велась между сильнейшими европейскими командами за довольно большой призовой фонд и – что гораздо важнее! – уважение и титул лучшей европейской команды.
В этом же комплексе были собраны удивительные конкурсные работы по моддингу компьютеров. Самые интересные, это, пожалуй, прозрачный системный блок, доверху залитый трансформаторным маслом, и миниатюрная система внутри корпуса вольтметра. Рядом с каждой работой указаны автор и стоимость производства. В среднем на моддинг уходило порядка 100-200 евро, хотя встречались и довольно дорогие варианты. Вот так в Ганновере появился собственный «кабинет редкостей»…

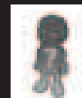




ЗАЧЕМ НАМ ТАКИЕ БОЛЬШИЕ УШИ?

ТЕСТ НЕДОРОГИХ НАУШНИКОВ ОТКРЫТОГО ТИПА

В КОМПЛЕКТ ОБМУНДИРОВАНИЯ ПРОДВИНУТОГО ГЕЙМЕРА ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖНЫ ВХОДИТЬ НАУШНИКИ. ИЗНИЧТОЖАТЬ ПОЛЧИЩА ВРАГОВ ПОД ПОКРОВОМ НОЧИ, КОГДА ВСЕ РОДНЫЕ СПЯТ, ПРИ ВКЛЮЧЕННЫХ КОЛОНКАХ, НЕ ОЧЕНЬ РАЗУМНО! СЕГОДНЯ МЫ РАССМОТРИМ СЕМЬ НЕ ОЧЕНЬ ДОРОГИХ, НО ИНТЕРЕСНЫХ МОДЕЛЕЙ И ВЫБЕРЕМ ЛУЧШИЕ.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

Что мы тестировали

- SVEN CD-990
- SVEN AP-835
- Icemat Audio Siberia USB
- Icemat Audio Black Siberia
- AKG K55
- GN Netcom GN502USB
- GN Netcom GN503SC

Как мы тестировали

Качественные гарнитуры должны отличаться не только интересным дизайном и привлекательной ценой, хотя эти параметры очень важны. Для пользователя, который несколько часов кряду проводит за компьютером, каждая мелочь может иметь решающее значение. В этом случае очень важен фактор удобства – не давят ли амбушюры на уши, не слишком ли короткий провод, не натирает ли верхняя дужка. При покупке следует предусмотреть все; мы же будем проверять подопытных в лабораторных условиях. Для примерки бралась голова средних размеров – не большая, но и не маленькая. Проверялось качество сборки, настройки дужек и материал, из которого изготовлен корпус. После чего производилась субъективная оценка удобства. Проверить технически особенности гарнитур можно, но это же не высокотехнологичные модели, а бюджетные устройства! А потому не будем прибегать к дотошному измерению рабочих частот динамиков. К слову, некоторые наушники в нашем обзоре оснащены встроенными микрофонами – сомнительный в некотором роде плюс и, тем не менее, на качество записи мы тоже обратили внимание.

Название	SVEN CD-990	SVEN AP-835	Icemat Audio Siberia USB	Icemat Audio Black Siberia
Частота воспроизведения	20 – 20000 Гц	20 – 20000 Гц	18 – 28000 Гц	18 – 28000 Гц
Чувствительность	108 дБ	108 дБ	108 дБ	108 дБ
Сопротивление	64 Ом	32 Ом	40 Ом	40 Ом
Наличие микрофона	нет	есть	есть	есть
Длина кабеля	4 м	4 м	2.8 м	2.8 м
Соединение	Штекер 3.5 мм и 6.3 мм	Два штекера 3.5 мм	Два штекера 3.5 мм, USB	Два штекера 3.5 мм
Материалы	Пластик, кожзаменитель	Пластик, ткань	Пластик, кожзаменитель, ткань	Пластик, кожзаменитель, ткань

Название	AKG K55	GN Netcom GN502USB	GN Netcom GN503SC
Частота воспроизведения	16 – 20000 Гц	20 – 20000 Гц	15 – 21000 Гц
Чувствительность	96 дБ	108 дБ	100 дБ
Сопротивление	32 Ом	40 Ом	35 Ом
Наличие микрофона	есть	есть	есть
Длина кабеля	3 м	3 м	3 м
Соединение	штекер 3.5 мм	Два штекера 3.5 мм	Два штекера 3.5 мм
Материалы	Пластик, кожзаменитель	Пластик	Пластик, резина

SVEN CD-990

Модель наушников SVEN CD-990 – очень интересное предложение. Корпус сделан полностью из светлого пластика. Широкая дужка и прочное соединение позволит SVEN CD-990 служить вам долгие годы. Амбушюры мягкие и изготовлены из кожзаменителя, а оголовье плавно регулируется. Тем, кто всегда в пути, также стоит посоветовать эту модель, поскольку конструкция наушников складная. То есть чашки задвигаются под обод оголовья, там самым страхуя от повреждений во время переноски. Да и хранить наушники в таком положении очень удобно. Звук очень неплохой, а для меломанов в комплекте предусмотрен дополнительный переходник со штекера 3.5 мм на 6.3 мм. К сожалению, использовать его отдельно от гарнитуры не получится, поскольку такой адаптер фактически навинчивается на коннектор. И «джек», и переходник позолоченные, что обеспечивает лучшую передачу звука.
Главным достоинством SVEN CD-990, безусловно, является цена. Всего $18 за отличную пару наушников – это очень здорово!

$18





SVEN AP-835

Более дешевая модель наушников от SVEN изготовлена целиком и полностью из пластика. Модель SVEN AP-835 имеет матерчатые амбушюры – они значительно меньше CD-990. Соединение обеспечивается посредством двух стандартных «джеков» 3.5 мм. Каждый из них окрашен в свой цвет, дабы избежать путаницы при подключении. Микрофонный штекер традиционно красный – звук передается от источника по зеленому. Динамики, в отличие от SVEN CD-990, меньших размеров. Мембрана обладает диаметром 57 мм, в то время как динамик на SVEN AP-835 имеет размер 40 мм. Дизайн максимально упрощен, а конструкция не предусматривает мягких накладок. Тем, у кого голова небольшого размера, эти наушники могут показаться не очень удобными. Микрофон весьма неплохой и оснащен системой регулировки. Изменение уровня громкости может осуществляться через специальный адаптер на проводе. Обод имеет вертикальное расположение. Цена за эту модель предельно низкая – всего $8!

$8

ICEMAT AUDIO SIBERIA USB

Эта превосходная во всех отношениях гарнитура поставляется с внешней звуковой картой. Таким образом, подключить ее к системе можно через USB. Сидят эти наушники на голове плотно, при этом не стесняя. Амбушюры изготовлены из ткани, а поэтому фильтрация фона внешней среды ощущается не очень сильно. Регулировка дужек не предусмотрена – специальный навесной обод позволяет автоматически подстраивать наушники под размер головы. Если микрофон не нужен, то не стоит лезть под стол или усложнять себе жизнь процедурой отключения штекера. На микрофоне есть свитч, который позволяет выключить его в любой удобный момент. Рассматриваемая модель может работать в стандартном режиме, поскольку все модули отсоединяются. Выключать микрофон или полностью звук можно и через внешнюю звуковую карту. Любителям столь модных сегодня плееров Apple iPod тоже стоит обратить внимание на эти наушники – все элементы, а также пластиковый корпус выкрашены в молочно-белый цвет.

$107



ICEMAT AUDIO BLACK SIBERIA

Еще одна модель наушников от компании Icemat Audio присутствует в нашем обзоре. Она выполнена уже в другом цвете и не имеет внешней звуковой карты. Частота воспроизведения осталась на том же уровне. Наушники так же хорошо воспроизводят высокие тона, как и низкие. Микрофон предусмотрен в комплекте и также крепится фиксатором к одежде. Пользователь может использовать наушники и без него, но тогда будет недоступна функция регулировки громкости. Интересно, что провод облачен в специальное прорезиненное покрытие. Эффект шумоподавления, конечно, минимальный, но сам факт такой заботы приятен. Цвет корпуса – черный. Но от этого гарнитура не перестает выглядеть менее стильно. Покрытие глянцевое, но от пальцев остаются пятна, так что корпус постоянно надо протирать. Отсутствие внешней аудиокарты сказывается на цене – Icemat Audio Black Siberia стоит немного дешевле.

$76



AKG K55

Не слишком дорогие и в то же время качественные наушники AKG K55 пригодны не только для игр – они подойдут и для прослушивания музыкальных композиций. Эта модель превосходно воспроизводит низкие частоты благодаря широким мембранам. Каждый динамик имеет диаметр 40 мм. Стоит отдельно отметить и широкий диапазон частот воспроизведения. Наушники AKG K55 весят совсем немного – это плюс! Плотные амбушюры из кожзаменителя отлично прилегают к голове, не давят на уши и надежно изолируют слушателя от внешнего мира. Все элементы этих наушников изготовлены из пластика, так что есть большие сомнения по поводу долговечности модели. Регулировка под размер головы осуществляется автоматически, благодаря дополнительному ободу из кожзаменителя. Достаточно только надеть наушники, чтобы оценить всю степень комфорта.



$55

GN NETCOM GN502USB

Эта модель наушников интересна тем, что положение дужки выбрано не вертикальное, а горизонтальное. То есть давить своим и без того малым весом на голову GN Netcom GN502USB не будут. На своем месте наушники держатся благодаря двум ободкам рядом с каждым динамиком. Одним словом, все давление направлено на ушную раковину. В принципе, это не напрягает, если работать не больше получаса. Однако впоследствии дужки начинают сильно давить, что вызывает некоторый дискомфорт и раздражение. Корпус изготовлен полностью из пластика – эта касается и основной дуги. Амбушюры, обхватывающие уши, здесь не предусмотрены. Динамики просто накладываются поверх. Имеется здесь и микрофон. На наш взгляд, гораздо удобнее применять эту гарнитуру в качестве переговорного устройства, например в IP-телефонии. В процессе использования микрофон можно оперативно выключить – на специальном адаптере помимо кнопки выключения имеется также регулятор громкости. Не очень хорошо динамики работают с низкими и высокими частотами.

GN NETCOM GN503SC

Еще одна модель от малоизвестной у нас в стране, но подающей великие надежды компании GN Netcom GN503SC представлена в нашем тесте. Наиболее интересно в данном случае превосходное воспроизведение низких частот. Мы не ожидали такого от бюджетной гарнитуры. Компания-производитель акцентирует внимание пользователя на том, что наушники отличаются от прочих моделей именно «Maximum Bass Response». Амбушюры здесь также отсутствуют, но динамики прилегают к ушным раковинам достаточно плотно. Регулировки по высоте не имеется, однако наушники превосходно сидят благодаря дополнительной дужке из резины. Микрофон можно регулировать по желанию пользователя. Адаптер с кнопкой переключения крепится к одежде специальной прищепкой. Из недостатков можно отметить не слишком, на наш взгляд, привлекательный дизайн. Качество сборки оставляет желать лучшего (видны следы технологической обработки), а стебель микрофона очень плохо гнется.



Выводы

Может показаться, что выбор наушников – тривиальная задача. То есть покупать следует то, что устраивает по цене и функциональности. Конечно, это так, но лишь отчасти. Все модели показали себя исключительно с хорошей стороны, однако хотелось бы выделить модель Icemat Audio Siberia с внешним звуковым адаптером. В данном случае на высоте оказались и качество звучания, и функциональность, не говоря уже об удобстве и шикарном дизайне. Этой гарнитуре мы вручаем награду «Выбор Редакции». Наушники бюджетного сегмента от SVEN также порадовали нас добротным звуком и откровенно низкой ценой. Поэтому награда «Лучшая покупка» по праву достается модели SVEN CD-990. Кроме того, хотелось бы похвалить модель Icemat Audio Siberia с внешним звуковым адаптером.

Благодарим компании БЮРОКРАТ т.(495) 745-5511, **www.buro.ru**

и Ultra Electronics **www.ultracomp.ru**, (495) 775-7566 за предоставленное оборудование.

IDEAZON FANG GAMEPAD KU-0536

К СОЖАЛЕНИЮ, ОБЫЧНАЯ КЛАВИАТУРА СО 102 КЛАВИШАМИ НЕ СПОСОБНА ОБЕСПЕЧИТЬ ДОСТОЙНЫЙ УРОВЕНЬ КОМФОРТА В ИГРАХ. ВЕДЬ СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ ЗАВИСИТ НЕ ТОЛЬКО ОТ НАВЫКОВ ГЕЙМЕРА, НО И ОТ УСТРОЙСТВА УПРАВЛЕНИЯ. СРЕДИ МНОГООБРАЗИЯ ДЕВАЙСОВ СЛЕДУЕТ ВЫДЕЛИТЬ ОДИН ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СТОЯЩИЙ, А ИМЕННО FANG GAMEPAD.

$65

Чем интересен?

Геймпад подключается через USB-разъем, и после установки программного обеспечения пользователь имеет возможность настроить каждую клавишу по своему усмотрению. Раскладка настолько удобна, что о привычной душе и сердцу клавиатуре забываешь с первых минут игры!

СПЕЦИФИКАЦИИ

Общее количество клавиш	41
Количество курков	4
Клавиш поднастройки	8
Подсветка	2 светодиода
Интерфейс подключения	USB 2.0

Манипулятор крепко стоит на столе благодаря специальным резиновым накладкам. Отдельного внимания заслуживает пластиковая скоба с отверстием. Отправляясь на турнир, геймер обматывает вокруг нее шнур, а в выемку легко помещается сам USB-штекер. Также в комплекте предусмотрена подкладка под запястье, которая фиксируется в нижней части джойстика.

Помимо стандартных игровых кнопок здесь предусмотрены и специальные клавиши для управления мультимедийным проигрывателем. Как ни крути, а многие геймеры предпочитают собственное музыкальное сопровождение взамен поднадоевшему саундтреку игры. Нужно ли говорить о сетевой игре, где музыки, как правило, нет вообще?

Эти массивные клавиши эмулируют работу привычной раскладки WASD. Здесь предусмотрена замена для близлежащих Q и E. Кнопки имеют очень плавный ход без щелчка и шероховатое покрытие. Пальцы с них не соскальзывают даже при активной игре.

Самыми удобными оказались три клавиши, заменяющие левые Shift и Ctrl. Обычно приходится в муках тянуться и прогибать мизинец в попытке присесть или выполнить нужное действие. У Fang Gamepad эти кнопки значительно больших размеров и легко доступны.

Как и на клавиатуре, большой палец будет задействован для нажатия Space, однако с Fang Gamepad использовать «пробел» значительно легче. Кнопка установлена на торце манипулятора и дублируется со второй стороны. Спорим, что Fang Gamepad придется по вкусу как левшам, так и правшам!?

Вердикт

Манипулятор Fang Gamepad будет особенно интересен любителям шутеров. Ведь здесь есть все, чтобы с комфортом проводить время за игрой. Правда, дотянуться до всех клавиш, не отрывая запястья, не выйдет – некоторые игроки отнесут сей факт в разряд недостатков. У нас же свое мнение: на сегодняшний день это самый удобный и доступный геймпад для ПК.

Благодарим компании
Графитек
т.(495) 785-2851,
www.ideazon.ru
за предоставленное оборудование.

Артефакт номера  Sega Virtua Stick

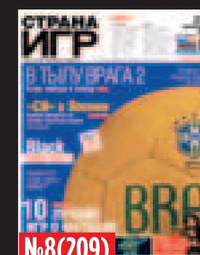
На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это да! Артефакт!» Сейчас мы исследуем запасы штук, принадлежащих нашим сотрудникам. Но это еще не все! У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за артефакт и как он к вам попал. И помните: нам нужны фотографии полиграфического качества (в максимальном разрешении, на которое способна камера).

В прошлом году весной я проводил импровизированный отпуск в Токио. Признаться, у меня на компьютере всегда хранится список вещей, которые надо сделать в столице Японии, и весь год, стоит мне вспомнить что-то важное, я открываю текстовый файл и дописываю туда новую строчку. Пункт «купить аркадный контроллер» стоял там отнюдь не на последнем месте, рядом с «зайти в магазин Shonen Jump» и «побывать на Токийской телебашне». Удивительно, но даже на Акихабаре найти Virtua Stick – эксклюзивный контроллер производства Sega – оказалось не так-то просто, зато в итоге он обошелся мне в какую-то смешную сумму (точно не помню, что-то около пары сотен рублей). Вернувшись, я, конечно, попробовал обновку в Virtua Fighter 4 и понял две вещи: во-первых, играть надо с аркадного контроллера и, во-вторых, я этого совсем не умею (потому и тягаться с японцами в аркадах было непросто). Жалко одно: контроллер совместим только с PlayStation 2 и не годится для Virtua Fighter 5.

Владелец:
Игорь Сонин, сотрудник «СИ»

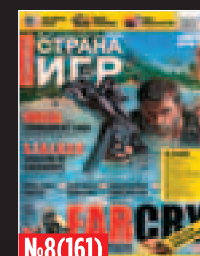


Flashback



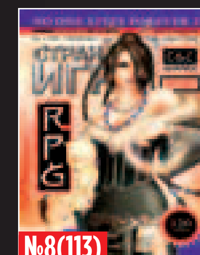
№8(209)
Год назад
Тема номера: 10 лучших игр о футболе

Какой же русский не любит футбол? Кстати, оцените смелую обложку.



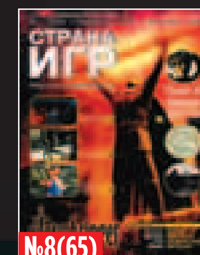
№8(161)
Три года назад
Тема номера: Far Cry

Один из самых удачных шутеров от первого лица в истории компьютерных игр.



№8(113)
Пять лет назад
Тема номера: RPG

Ролевые игры – вечная тема. И еще одна отличная обложка «Страны Игр».



№8(65)
Семь лет назад
Тема номера: Stormbringer

Необычная ролевая игра на основе романов Майкла Муркока.

Вы можете лично ознакомиться с этими номерами – их электронные версии выложены на наш DVD

Ретро-конкурс

«ЗОМБИ СОЖРАЛИ МОИХ СОСЕДЕЙ»

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: внимательно изучить скриншоты в ретро-галерее и вспомнить, из каких игр они взяты. Напоминаем, что призы, с любовью выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретро-конкурс посвящен зомби, по случаю чего мы разыгрываем двух вот таких замечательных японских чертовок (внизу). Ответы, как всегда, присылайте на retrogallery@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретро-конкурс №10», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес.





3



4



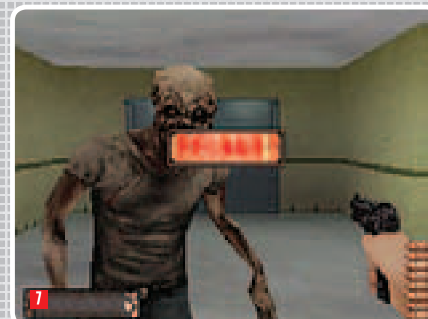
5



1



6



7



2



8



Подведем итоги!

Приз пятого ретро-конкурса, игру Last Hope для Sega Dreamcast, получает

Максим Захаров из Таганрога.

Поздравляем!



9

10

Blade Runner

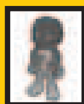
ЖАНР: QUEST

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: WESTWOOD STUDIOS

ИЗДАТЕЛЬ: VIRGIN INTERACTIVE

ГОД ВЫХОДА: 1997



Автор: Шилоносов Андрей, skaarjd@mail.ru

Еще до выхода Metal Gear Solid и задолго до появления Fahrenheit с Dreamfall уже существовала игра, которую можно смело окрестить словосочетанием «интерактивное кино». Игровому воплощению «Бегущего по лезвию» тесно в рамках одного жанра. Здесь есть поиск улик с тщательным изучением места преступления, отыгрыш роли в соответствии с одной из четырех моделей поведения, экшн-сцены со стрельбой и погонями… А также сильное сюжетное ветвление, благодаря которому игру можно проходить чуть ли не раз двадцать, постоянно открывая в ней что-то новое.

Для всех, кто не знаком с произведением Филипа Дика и не видел культовый фильм 80-х с Харрисоном Фордом в главной роли, напомню, что «Бегущие по лезвию» – это специальный отряд полиции, занимающийся поиском и уничтожением репликантов. Репликанты созданы для колонизации других планет, и на Земле объявлены вне закона. От настоящих людей отличить их нелегко, поэтому перед убийством требуется расследование: сбор улик, опрос свидетелей, проверка реакции подозреваемого на вопросы VK-теста (тест на выявление репликантов). Именно этим нам и предлагают заняться в игре. Здесь есть даже «профессиональный риск» любого «Бегущего по лезвию» – опасность по ошибке убить человека. Конечно, размахивать пушкой и палить во всех NPC подряд нам не позволят (все-таки квест, а не GTA). Но в нужный момент всегда можно совершить выстрел. И не факт, что выстрел этот не окажется роковым. Помимо ключевых персонажей, постоянно верных своей роли, существуют такие NPC, которые могут один раз оказаться репликантами, а при повторном прохождении – уже людьми, что вносит в игру дополнительный элемент неожиданности. Кроме того, многие сцены происходят в реальном времени. Их исход зависит от скорости, ловкости и сообразительности игрока. Причем не всегда отсутствие скорости (и ловкости) приводит к трагической смерти главного героя. Где-то помедлив, куда-то не заглянув, игрок неожиданно обнаруживает, что попал на новую ветку сюжета.

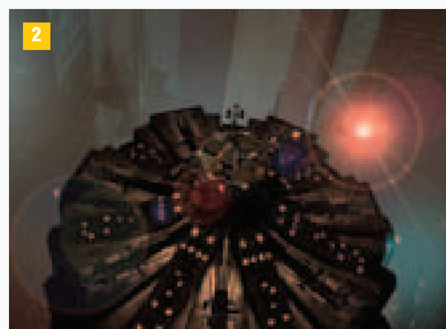
Blade Runner – игра несложная. В ней нет огромных запутанных локаций или заковыристых головоломок, а большую часть времени достаточно всего лишь оказываться в нужном месте, в нужный час. Но не на шутку увлекает сам процесс поиска новых сцен, поворотов истории, кусочков диалогов, путей обнаружения репликантов… Blade Runner подкупает тем, чем в наши дни попытался блеснуть Fahrenheit, – многоразовостью. Тогда как общая продолжительность сценария остается во временных границах «голливудского блокбастера», его содержание игрок волен перекраивать по собственному желанию.

Рискну заметить, что прямых аналогов у Blade Runner нет до сих пор, даже сейчас, спустя десять лет. Пусть «кинематографизмом» в играх ныне уже никого не удивишь, достойный проект по кинолицензии, вписывающийся в понятие «интерактивного фильма», – большая редкость. На мой взгляд, яркий пример того, какими должны быть все проекты по кинолицензиям.

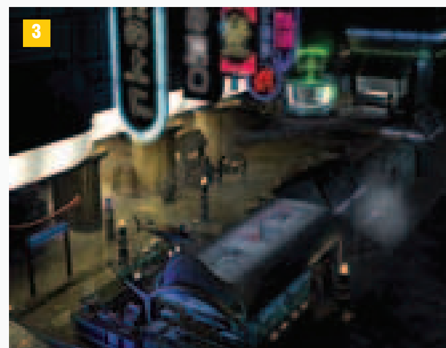
Blade Runner можно смело рекомендовать поклонникам квестов, интерактивных фильмов, киберпанка, Филипа Дика и культового кино «Бегущий по лезвию». Лишь поклонники Харрисона Форда останутся обиженными. По неизвестным причинам в игре его нет.



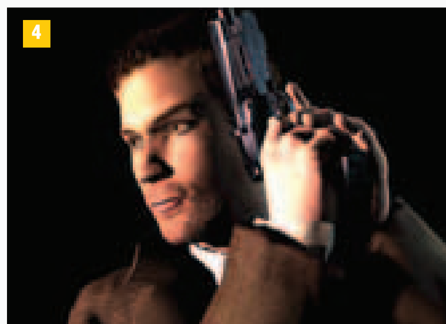
1 Картинка в наши дни смотрится неважно, зато звук по-прежнему на высоте. Включая голоса актеров, перекочевавших из одноименного фильма.



2 Отдельные сцены повторяют кадры из киноверсии «Бегущего», что только усиливает ощущение интерактивного фильма.



3 Все дождь и дождь…



4 При определенных обстоятельствах в финале главный герой может сам оказаться репликантом.

Legend of Legaia

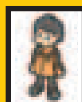
ЖАНР: ROLE-PLAYING. CONSOLE-STYLE.FANTASY

ПЛАТФОРМА: PS ONE

РАЗРАБОТЧИК: CONTRAIL

ИЗДАТЕЛЬ: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

ГОД ВЫХОДА: 1998 (ЯПОНИЯ), 1999 (США), 2000 (ЕВРОПА)



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

В прошлом выпуске «Ретро» мы рассказывали о The Legend of Dragoon – ролевой игре от Sony, которая была потрясающе красива на вид, но ужасающе топорна во всех остальных областях. Однако чуть раньше компания опубликовала игру, противоположную истории о Драгунах буквально во всем. Хотя Legend of Legaia и покоится на той части свалки истории, где располагаются RPG вроде Shadow Madness, она отнюдь не лишена ярких достоинств, и мы просто не могли обойти ее вниманием.

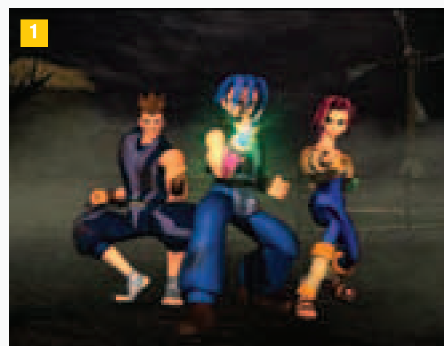
Пятнадцатилетний паренек Ван спокойно жил в деревне Рим Эльм, но в один прекрасный день беззаботному существованию пришел конец – селение погрузилось в загадочный туман, сопровождаемый появлением ужасных монстров. Жители Рим Эльм с трудом дают отпор нечисти, но угроза должна быть уничтожена с корнем – и, разумеется, лучшей кандидатурой на роль Избранного становится Ван. Юноше, который едва-едва получил право покинуть деревню, придется найти и возродить Древа Бытия, ведь это единственный способ борьбы со зловещим туманом.

Сценаристу Хиденори Сибао неплохо удалась завязка, но с развитием сюжета он сел в лужу. Почему у Вана всего два спутника – веселая девушка Ноа и мрачно-серьезный, как Бэтмен, здоровяк Гала? Тройка героев нормальна для аниме, но игроку хочется, как минимум, возможности выбора членов боевой партии. Это уже не говоря о том, что поиски союзников – одна из прелестей JRPG; а Ван встречает своих друзей практически в самом-самом начале.

От авторов Wild Arms (а команда Contrail, большей частью, состоит именно из них) ожидался совсем иной уровень дизайна и графики: вряд ли внешний вид Legend of Legaia вознес кого-то на седьмое небо. LoL собрана из полигонов, исполнена в полном 3D, но камера при этом статична, анимации – не больше, чем в JRPG на спрайтовых движках, а облик персонажей лучше просто не пытаться описывать. Такое решение позволило разработчикам лучше поставить сюжетные сцены, но стоило ли жертвовать ради них другими аспектами графики? Ответ, наверное, очевиден.

Ответственный за боевую систему Нориюки Ватанабе оказался куда изобретательнее коллег. Пусть схватки не отшлифованы до блеска, но их стержень – цепочки ударов, напоминающие комбо в файтингах – достоин восхищения. В изучение новых спецприемов привнесен элемент случайности – всегда есть шанс открыть новую суператаку наобум, просто экспериментируя с последовательностью пинков. Еще большего восхищения заслуживает модель управления битвой: все команды вводятся при помощи крестовины, т.е. можно одной рукой держать геймпад, а второй – скажем, кружку с чаем.

К сожалению, LoL наводнена мелкими и крупными недочетами, и даже третье ее достоинство – мини-игры – погоды не делает. Путешествие по местной карте мира – одно из самых утомительных занятий в видеоиграх. «Прокачка» – сущий ад для любителей закупать лучшее снаряжение и «обскакивать» врагов по уровню. Подземелья, в сравнении с которыми лабиринты Chocobo's Dungeon 2 спланированы идеально, – концентрированная скукота. В 2001 году на PlayStation 2 вышла Legaia 2: Duel Saga, едва ли в чем-то превзошедшая первую игру. Возможно, для PlayStation 3 все-таки сделают отличную RPG со словом «Legaia» в названии?



1 Классическая троица «борцов с козлом».



2 На вид меню страшны, но на самом деле от управления сложно не получать удовольствие.



3 Карта мира LoL – в каком-то смысле достижение. Так враждебно по отношению к игроку не были настроены даже планировщики карты первой Tales of Destiny.



Doom Troopers

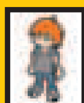
ЖАНР: ROLE-PLAYING. SHOOTER.SCROLLING/ ACTION.PLATFORM.2D

ПЛАТФОРМА: MEGA DRIVE

РАЗРАБОТЧИК: ADRENALIN

ИЗДАТЕЛЬ: PLAYMATES

ГОД ВЫХОДА: 1995



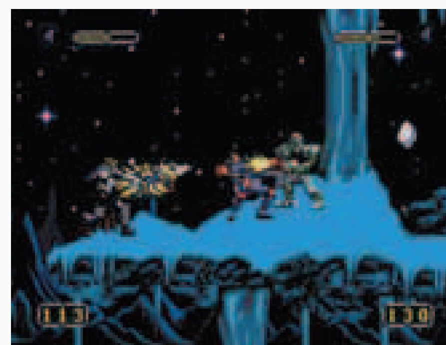
Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Последние год-два жизни любой приставки – золотое время для геймеров. Взять хотя бы God of War 2 – вряд ли даже создатели PS2 думали, что их детище способно выдавать такую классную графику. Боевик Doom Troopers (создан по мотивам одноименной карточной игры), конечно, менее амбициозный проект, но в 1995 году он стал отличным подарком фанатам Mega Drive.

Doom Troopers – мрачный аналог Metal Slug с тяжелой музыкой, кровью, мясом, киборгами и мегакорпорациями. Последние, что удивительно, выступают здесь на стороне хороших парней и посылают ваших героев на разборку с Темным властелином. Формат разборки – платформенный боевик, чуть менее динамичный, чем аркады в духе Contra и Gunstar Heroes. Двое персонажей отличаются не только внешним видом, но также используемым оружием и выносливостью. Есть некоторое количество простеньких логических задачек: например, чтобы пересечь озеро, нужно спугнуть врагов, расстрелять их, а затем перейти на другую сторону, прыгая с одного трупа на другой.

Впрочем, от геймплея откровений ждать не стоит. Главное в Doom Troopers – графика и мясо. Анимация очень плавная, а спрайты персонажей имитируют трехмерные модели. Враги, как правило, – киборги (частично люди, частично роботы). Поэтому автоматная очередь может оторвать им голову или конечности, но и в таком состоянии они продолжат атаковать вас, истекая кровью. Ракета разрывает гадов на куски, огнемет сжигает… Эдакий Mortal Kombat в мире аркадных 2D-шутеров!





Jungle Strike

ЖАНР: ACTION.FLIGHT.2D

ПЛАТФОРМА: MEGA DRIVE

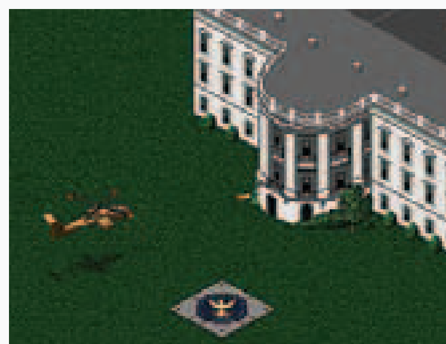
РАЗРАБОТЧИК: HIGH SCORE PRODUCTIONS

ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS

ГОД ВЫХОДА: 1993

В дни, когда Врен был маленький и глупый, продавцы Mega Drive очень любили показывать всем игру Desert Strike. Когда он только накопил денег на приставку, те уже изменили «Пустыне» с сиквелом – с Jungle Strike. Обе игры (и их продолжения) рассказывают о приключениях пилота вертолета, борющегося против террористических организаций, тиранических армий и прочих врагов Соединенных Штатов. Вдохновлены они были, очевидно, первой войной в Персидском заливе. Strike-сериал фактически создал тогда новый жанр – гибрид авиасимуляторов, боевиков и стратегий. Игра двухмерна, но управление вертолетом в меру реалистично – просчитывается инерция, а количество топлива и боезапаса ограничено – нужно искать, где заправиться и принять на борт патроны и снаряды. Геймеру предлагается полная свобода действий на уровне – лети куда хочешь. Другое дело, что можно нарваться на хорошо укрепленный район, где не помогут никакие ракеты. Приходится искать способ обезвредить зенитку – например, отключив электричество у радарного комплекса. На каждом уровне есть набор обязательных и не очень обязательных заданий командования (будьте уверены – одно из них и ведет к обезвреживанию зенитки) – можно выполнять их в указанном порядке, а можно – и как душе угодно. Помимо вертолета, на некоторых миссиях доступны катер на воздушной подушке, мотоцикл и даже истребитель-невидимка. И каждому из них отводится своя роль в решении задачек по взлому обороны противника.





С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ

СТАЛО СКУЧНО?

PlayStation 2 Slim (RUS)	GameCube & Resident Evil 4 Limited Edition Bundle	Xbox 360 Premium
5040 р.	**5600 р.**	**15400 р.**
PSP Base Pack (EURO)	Nintendo Wii (С игрой Wii Sports)	Nintendo DS Lite (белый)
6720 р.	**10080 р.**	**5600 р.**



Играй просто!
GamePost

НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

* Огромный выбор компьютерных игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru

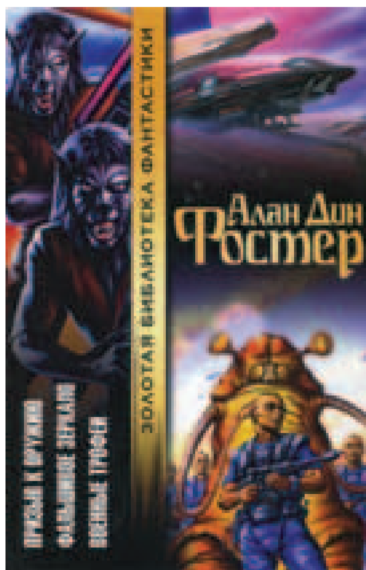


Все цены действительны на момент публикации рекламы

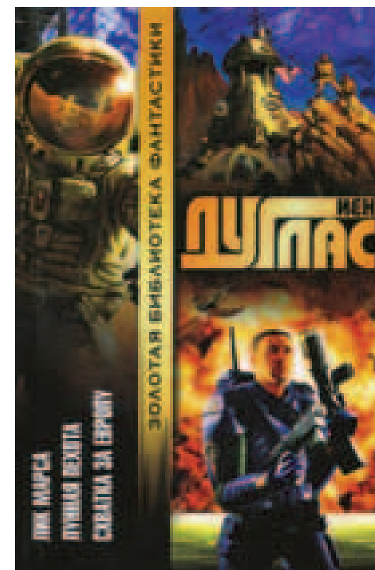
Bookshelf



Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru







АЛАН ДИН ФОСТЕР
«ПРИЗЫВ К ОРУЖИЮ»

ЖАНР: КОСМИЧЕСКАЯ ОПЕРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Писатель Алан Дин Фостер известен прежде всего своими сценариями для научно-фантастических фильмов (например, части серий Star Trek) и новеллизациями кинолент («Темная звезда», «Чужой», «Черная дыра», «Нечто» и др.). Главный его самостоятельный труд – цикл о Челанскийской федерации (Humanx Commonwealth).

Трилогия о Проклятых состоит из трех романов: «Призыв к оружию», «Фальшивое зеркало» и «Военные трофеи», выпущенных в одном томе издательством «АСТ» в рамках, между прочим, серии «Золотая библиотека фантастики». Оригинальные книги были опубликованы в 1991 году, хотя, по моим ощущениям, вполне могли быть написаны и сорок, и восемьдесят лет назад. Писатель обрушивает на нас шквал описаний десятков инопланетных рас, рассуждает о мельчайших деталях в строении космических кораблей и смакует мельчайшие детали сражений. При этом собственно сюжет развивается медленно и может быть пересказан буквально двумя-тремя предложениями. Сейчас так фантастику уже не пишут.

В Галактике тысячи лет бушует война между двумя более-менее равными союзами рас. В одном владычествуют «амплитуры» – существа, умеющие проецировать свои мысли другим разумным созданиям, а также изменять их генетический код. Другой сильно похож на Евросоюз – это рыхлая конфедерация рас, из которых лишь немногие способны сражаться. Последние и натыкаются на Землю, вступают в контакт с людьми и обнаруживают, что мы сможем переломить ход войны. Почти все цивилизованные народы питают отвращение к насилию, а человечество привыкло решать проблемы на полях сражений. Осталось выдать добровольцам по лазерной винтовке – и все. Что еще? Рефлексия людей по поводу того, что инопланетяне поощряют агрессию, когда человечество только-только начало учиться жить в мире. И страхи инопланетян – дескать, после победы над общим врагом «злые хумансы» невольно разрушат их уютный демократический мирок своим стремлением к жестокости и насилию.

РЭНДАЛ ГАРРЕТ
«ЛОРД ДАРСИ»

ЖАНР: ФЭНТЕЗИЙНЫЙ ДЕТЕКТИВ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Немало работ Рэндала Гаррета было создано в соавторстве с Робертом Силвербергом – например, «Скрытая планета» и «Свет зари». Впрочем, самые известные он написал самостоятельно – цикл произведений о лорде Дарси (роман «Слишком много волшебников», 1967, сборники рассказов «Убийство и магия» и «Расследования лорда Дарси»).

Действие романов происходит в альтернативном XX веке. По версии Гаррета, король Ричард Львиное Сердце выжил после ранения стрелой, из-за чего история Европы пошла другим путем. Англия и Франция основали единую империю. Российские княжества так и не сумели объединиться, что позволило возвыситься Польско-Литовскому государству, подчинившему земли большинства славянских народов. Именно оно и является главным геополитическим противником Англо-Французской империи. Европа по Гаррету не знала социалистических революций – везде сохранились просвещенные, но все же монархии. И живет эта Европа очень хорошо.

Второе фантастическое допущение – развитие магии, которая заменила собой науку. Отметим: это не чудеса в духе фэнтези-романов, а формализованная наука со строгими законами. Лорд Дарси и маг Шон волею писателя распутывают разного рода страшные преступления – убийства и похищения – и раскрывают шпионскую сеть поляков. Действия как следователей, так и их противников, ограничены законами той самой магии, поэтому и читателю, пытающемуся угадать убийцу раньше героев, придется следовать правилам чародеев и учитывать культурные особенности Англо-Французской империи.

В каком-то смысле «Лорда Дарси» можно назвать магическим «ремиксом» классических детективов. Один из рассказов и вовсе прямое переложение «Убийства в Восточном экспрессе» Агаты Кристи. Однако в мире «Лорда Дарси» выводы, которые сделал бы Пуаро, совершенно неверны. Именно потому, что идеализированное общество альтернативной Европы устроено совершенно иначе. Интересно, не так ли? Поклонникам фэнтезийных и не очень детективов книгу мы всячески рекомендуем. Ведь в «Лорде Дарси» есть даже своя Ирен Адлер.

ЙЕН ДУГЛАС
«ЛИК МАРСА»

ЖАНР: ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Что получится, если заставить Тома Клэнси писать фантастические романы? Возможно, что-то вроде трилогии, в которую вошли «Лик Марса», «Лунная пехота» и «Схватка за Европу» Йена Дугласа. По версии этого писателя, в недалеком будущем ООН попытается стать правительством всей Земли. США и Россия с этим не согласятся, покинут организацию и начнут «дружить» против ООН. Этому сильно поможет сотрудничество в космосе – особенно после совместной высадки на Марс, где обнаруживаются артефакты инопланетной цивилизации. ООН, где балом правят европейцы и китайцы, пробует перехватить контроль над космическими объектами союзников и начинает Третью Мировую войну. Поначалу – без применения оружия массового поражения.

Любимых героев у Йена Дугласа два – это морская пехота и мировое научное сообщество. Первую писатель бросает во все горячие точки и всячески противопоставляет бесполезной армии и гадким политикам. Второе наивно стремится к вселенской справедливости, из-за чего иногда подставляет свои национальные правительства, а также морскую пехоту. Но вместе они справятся с французами, немцами и китайцами, освоят межзвездные путешествия и достойно подготовятся к встрече с пришельцами. А уж что будет, когда на сторону США и России перейдет Япония…

В отличие от большинства авторов научно-фантастических боевиков, Йен Дуглас подходит к делу серьезно. Он думает над тем, как на самом деле должны выглядеть сражения в космосе, и читает умные научные труды. У него в космосе никогда не появятся цветные лучи лазеров и звуки взрывов. Зато его герои научатся превращать пивные банки в грозное химическое оружие. Он грамотно – на уровне Клэнси – продумывает военно-политическое обоснование конфликтов. И если уж Йен Дуглас берется писать о японской культуре, то делает это не хуже, чем Уильям Гибсон. Что любопытно, в России он, видимо, ничего не смыслит, поэтому наших соотечественников упоминает лишь эпизодически. Зато не сомневается, что в описанных в романе условиях наша страна непременно встанет по одну сторону баррикад с американцами и не предаст союзников.

Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Ростове-на-Дону, Волгограде, Самаре, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске, Новосибирске.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр»
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ. НА 12 МЕСЯЦЕВ – 4180 РУБ. (СО СКИДКОЙ)

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон).
Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва	
р/с № 40702810509000132297	
к/с № 30101810900000000990	
БИК 044583990	КПП 770401001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа Оплата журнала « **«СТРАНА ИГР»** » с 2007 г.	Сумма
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

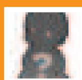
Квитанция

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва	
р/с № 40702810509000132297	
к/с № 30101810900000000990	
БИК 044583990	КПП 770401001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа Оплата журнала « **«СТРАНА ИГР»** » с 2007 г.	Сумма
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

Widescreen

КИНОФИЛЬМЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ «СТРАНОЙ ИГР»



Автор:
Серил Лямуров
ceril@gameland.ru

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



400 РУБЛЕЙ

ПАРФЮМЕР: СПЕЦИАЛЬНОЕ ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ

PERFUME: THE STORY OF A MURDERER, WEST

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСК: DVD9+DVD9
- ВИДЕО: 2.35:1 (16X9)
- ЗВУК: DD 5.1 И DTS РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD 5.1 УКРАИНСКИЙ, DD 5.1 АНГЛИЙСКИЙ
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, УКРАИНСКИЕ

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- «ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ И РАССКАЗ О СЪЕМКАХ» (53.18)
- «КОЛЛЕКЦИЯ ВОСПОМИНАНИЙ» (42.09)
- «ПОДБОР НАТУРЫ» (11.00)
- «НА ЧТО ПОХОЖИ ЗАПАХИ» (13.32)
- «ОПЕРАТОРСКАЯ РАБОТА» (11.17)
- «ФИНАЛЬНЫЙ АККОРД: СВЕДЕНИЕ» (3.31)
- «ПАРФЮМЕР ЗАГОВОРИЛ ПО-НЕМЕЦКИ» (9.41)
- ТРЕЙЛЕРЫ: ОРИГИНАЛЬНЫЙ, ДУБЛИРОВАННЫЙ, ТИЗЕР (2.33, 2.33, 1.24)
- АНОНСЫ: «ВАВИЛОН», «КРУТЫЕ ВРЕМЕНА», «НЕ ГОВОРИ НИКОМУ», «КАК ЖЕНИТЬСЯ И ОСТАТЬСЯ ХОЛОСТЫМ»

(ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ – СИНХРОН, ТИТРЫ)

ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:

Роман «Парфюмер» Патрика Зюскинда – сложнейшее произведение для экранизации. Разве можно передать запах средствами кинематографа? Даже Зюскинду с трудом удавалось описать его на бумаге. Как заставить сопереживать убийце без личности? Ведь для кино симпатии к главному герою – обязательное условие, а Гренуй – далеко не обаяшка-интеллектуал Ганнибал Лектер. И заметьте, ни в одном фильме, кроме «Ганнибал: Восхождение», Лектер не был главным героем. Да и в «Восхождении» загадочного монстра оправдали «тяжелым детством» и превратили в обычного мстителя с садистскими замашками.
На такие жертвы Том Тыквер не пошел, но, придерживаясь романа, все же чуть подкорректировал некоторые моменты. Например, если в романе первое убийство вынужденное, то в фильме оно вообще происходит случайно, что дает главному герою хоть какое-то оправдание. Проститутку Гренуй убивает, только когда она не оставляет ему выбора, а дальше по фильму процесс умерщвления происходит за кадром. Однако, немного изменив главного героя, режиссер не отступился от красочных описаний Франции XVIII века. Первые 20 минут фильма, также как и первые страницы романа, прекрасно передают смрад тогдашнего Парижа, не гнушаясь самыми отвратительными визуальными образами. И именно с помощью крупных планов и музыки режиссер передает весь спектр запахов: от вони гниющей крысы, до аромата цветущих роз.
Сколько подводных камней было на пути у экранизации романа Патрика Зюскинда, но создатели фильма ловко их обошли и прекрасно справились с задачей. Конечно, некоторые изменения были неизбежны, и у «Парфюмера» есть свои недостатки. Зрителю, незнакомому с романом, картина может показаться слишком натуралистичной, неприятной и затянутой. Но вспомним роман, и все сразу встанет на свои места, а экранизацию признаем отменной.

ИЗДАНИЕ: ОЦЕНКА:

Хорошему фильму – хорошее издание. Два двухслойных диска упакованы в красивый картонный Диджипак, который не зазорно поставить на полку в коллекцию. Второй диск полностью отдан под доп. материалы общей продолжительностью два с половиной часа. «История создания и рассказ о съемках» подробно расскажут, как создавался фильм и почему были приняты те или иные решения (материал снабжен русскими титрами). «Коллекция воспоминаний» – это десяток интервью со всеми основными участниками съемок. Остальные доп. материалы уже более конкретно рассказывают о различных аспектах картины. Недостатки немногочисленны, но тем не менее упомянуть о них нужно. На английской дорожке несколько раз за фильм слышны щелчки, а перевод доп. материалов не всегда точен.

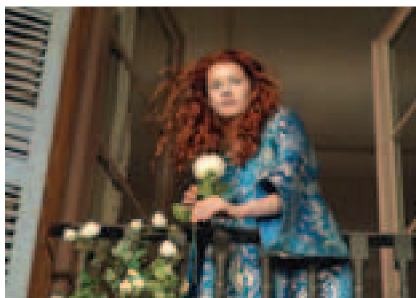




ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 16 ПО 22 АПРЕЛЯ:

АРТУР И МИНИПУТЫ (ARTHUR ET LES MINIMOYS, CP)

Вот Люк Бессон и дотянулся до анимации, только, к сожалению, с позиции продюсера, который развивает французский кинематограф, создавая второсортные комедии и боевики. Конечно, «Артуру и Минипутам» до «Рыцарей неба» далеко – Бессон здесь и режиссер, и автор книги. Да и бюджет в 65 миллионов евро диктует серьезное отношение к проекту. Но мультфильм получился все равно слабее, чем у американских коллег, из работ которых он позаимствовал множество идей, местами чуть ли не впадая в прямое цитирование. Пока не известно, включат ли оригинальную дорожку в издание, но русская дублированная в DD5.1 и DTS нам обеспечены, наравне с фильмом о съемках.

ВСЕМ ХАНА! (DISASTER, TWISTER)

Помните «Отряд «Америка»: Всемирная полиция»? Многообещающий стебный кукольный мультфильм от создателей «Южного парка», который в итоге разочаровал беспомощностью, агрессивностью и тупостью юмора. Теперь разделите бюджет «Всемирной полиции» на десять, и вы получите примерное представление о том, насколько плох мультфильм «Всем хана». Но если вы преданный фанат Гоблина (автор перевода) и почитатель талантов Геннадия Бачинского и Сергея Стиллавина (озвучивали) и вдруг все же решите оценить это лично, то издание сможет предложить только сам мультфильм без доп. материалов. Зато с анаморфным трансфером и тремя звуковыми дорожками: русская DD5.1 и DTS, а английская в DD5.1 с русскими субтитрами.

КРОВАВЫЙ АЛМАЗ (BLOOD DIAMOND, UPR/WARNER)

Последний фильм Эдварда Цвика не может похвастаться сбалансированностью его предыдущих работ, но в целом это интересный приключенческий боевик с элементами драмы. В фильме есть и экшн, и актуальная проблематика, и неплохие актеры. По сравнению с другими зонами, наше издание лишилось второго диска, на котором находится основная часть доп. материалов. А на первом, помимо самого фильма, будут только аудиокомментарии режиссера (скорее всего, не переведенные на русский) и рекламный ролик фильма. Технические параметры диска: анаморфный трансфер, русская и английская дорожки в DD5.1 с субтитрами.

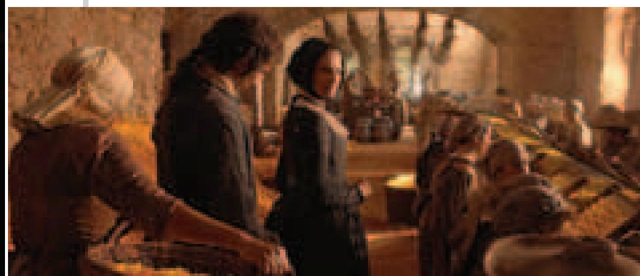
С 23 ПО 29 АПРЕЛЯ

ПАРАГРАФ 78: ПУНКТ II (CP)

Если вы еще не потеряли веру в создателей «Параграфа», готовы рискнуть своими деньгами и наконец-то увидеть обещанный еще в первой части экшн, то это издание предложит стандартный набор опций: анаморфный трансфер, 2 дорожки (DD5.1 и DTS) и, возможно, фильм о съемках.

ОТСТУПНИКИ / ДВОЙНАЯ РОКИРОВКА: КОЛЛЕКЦИОННОЕ ТРЕХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ (THE DEPARTED / INFERNAL AFFAIRS, CP)

С помощью этого бокса вы сможете сравнить недавний римейк Мартина Скорцезе, получивший несколько Оскаров, с гонконгским оригиналом. И это стоит того, потому что, на мой взгляд, большинство изменений Скорцезе не пошли на пользу исходному материалу. А издание обещает заслужить свою довольно высокую цену (800-900 рублей) не только красивым раскладным боксом с буклетом, но и интересными доп. материалами на оба фильма, полностью занявшими третий диск. Первое издание «Отступников» было, мягко говоря, неудачным, и на этот раз издатель полностью заменит картинку и английскую дорожку.



РЕЦЕНЗИИ НА DVD



550 рублей

КОСМИЧЕСКИЙ ДЖЭМ: ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ

SPACE JAM, UPR\WARNER

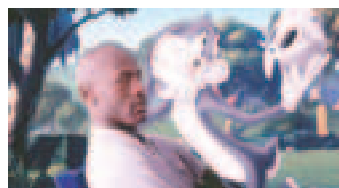
ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСК: DVD5+DVD5
- ВИДЕО: 1.85:1 (16X9)
- ЗВУК: DD 5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD 5.1 АНГЛИЙСКИЙ
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, АНГЛИЙСКИЕ

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- «ПОВЕСЕЛИТЕСЬ С БАГЗОМ БАННИ И МАЙКЛОМ ДЖОРДАНОМ» (22.32)
- «БАГЗ ПРОТИВ ДАФФИ: БИТВА ЗВЕЗД МУЗЫКАЛЬНОГО ВИДЕО» (23.30)
- КЛИПЫ: SEAL «FLY LIKE AN EAGLE», THE MONSTARS «HIT 'EM HIGH» (3.53, 4.51)
- ТРЕЙЛЕР «ЛУНИ ТЮНЗ: СНОВА В ДЕЛЕ» (1.27)
- ТРЕЙЛЕР (1.16)

(ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ТИТРАМИ)



ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:

Наверняка вы помните «Кто подставил Кролика Роджера?» – именно он стал первым в череде фильмов, где мультяшные герои на равных делили экранное время с живыми актерами. И ни «Космический Джэм», ни «Луни Тюнз: Снова в деле», ни «Приключения Рокки и Бульвинкля», ни «Параллельный мир», не смогли пошатнуть позиции своего прародителя. Видно, повторить формулу успеха, придуманную Спилбергом и Земекисом в 80-х, не так-то просто. Ведь законы анимации сильно отличаются от киношных – что обыденно для мультипликации, немыслимо в кино. Мультфильмы полностью подконтрольны создателям – нарисовать можно практически все, отсюда и специфический юмор, а фильмы должны хоть как-то отталкиваться от реальности и технических возможностей.
И именно с балансом между «живыми» и нарисованными героями у «Космического джэма» серьезные проблемы. Мультяшная часть с многочисленными зверушками из «Луни Тюнз» забавна и смешна, а вот киношная составляющая серьезно буксует. В компанию к гиперактивным Багзу и Даффи был выбран знаменитый баскетболист Майкл Джордан. Но Джордан даже и не пытается что-либо играть, а статичное присутствие в кадре с непонимающим выражением лица скорее тянет на балласт, чем на творческое взаимодействие. И даже хорошие актеры не спасают сцены из реального мира – ни сценарий, ни сюжет не дают возможности развернуться в полную силу тому же Биллу Мюррею. Поэтому остается ждать очередного возвращения в параллельный мир Warner Bros. к героям Looney Toons. И именно ради них стоит смотреть «Космический джэм». В отличие от Майкла Джордана, Багз Банни и Даффи Дак свое дело знают.

ИЗДАНИЕ: ОЦЕНКА:

Удивительно, но мой анонс оказался ближе к истине, чем многообещающее описание издателя на обложке. Нам обещают: и аудикомментарий режиссера с Багзом и Даффи, и «Часовую запись эпизодов с Луни Тюнз», и «визит на съемочную площадку» – но ничего этого на диске нет. Особенно жаль, что диск с фильмом не претерпел никаких изменений еще со времен первого издания, так что трансфер и звук, которым уже около восьми лет, по нынешним меркам смотрятся слабо. К тому же фильм укомплектован форсированными субтитрами, и просто поменять дорожку или титры во время просмотра нельзя. В отсутствие половины обещанных доп. материалов, остается не так много видео. А именно: фильм о фильме, рассказывающий про Багза Банни, Майкла Джордана и создание картины; два клипа и подборка музыкальных номеров героев Луни Тюнз. Если у вас уже есть однодисковое издание этого фильма, то особого смысла покупать новое ради часа доп. материалов не стоит. Очень обидно, что издатель допускает столь возмутительное несоответствие описания на обложке тому, что находится на самих дисках.





ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

С 19 АПРЕЛЯ:

ЖАТВА (THE REAPING, КАРО ПРЕМЬЕР)

ПРОКАТ ПЕРЕНЕСЕН С 5 АПРЕЛЯ!

- ЖАНР: УЖАСЫ
- РЕЖИССЕР: СТИВЕН ХОПКИНС
- В РОЛЯХ: ХИЛАРИ СУОНК, АННА СОФИЯ РОББ, ИДРИС ЭЛЬБА, ДЭВИД МОРРИССИ

Студия Dark Castle, созданная Робертом Земекисом и Джоелем Сильвером, специализируется на выпуске фильмов ужасов. На этой студии сняты «Дом ночных призраков», «13 привидений», «Корабль-призрак», «Готика» и «Дом восковых фигур». Если вы видели что-то из этого списка, то имеете представление, чего ждать от «Жатвы». Студия часто снимает римейки фильмов середины двадцатого века и экспериментировать с жанром не любит. На этот раз сюжет вобрал в себя библейские мотивы, не раз использовавшиеся в фильмах ужасов.

ИДЕАЛЬНЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ (PERFECT STRANGER, BVSPR)

ПРОКАТ ПЕРЕНЕСЕН С 12 АПРЕЛЯ!

- ЖАНР: ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: ДЖЕЙМС ФОУЛИ
- В РОЛЯХ: ХАЛЛЕ БЕРРИ, БРЮС УИЛЛИС, ДЖИОВАННИ РИБИЗИ

Триллеры, где главная героиня расследует убийство или громкое преступление, до сих пор то и дело появляются на киногоризонте. Самые преданные жанру актрисы – Джулия Робертс («Дело о Пеликанах», «Я люблю неприятности» и «Теория заговоров») и Эшли Джадд («Целуя девочек», «Двойной просчет», «Особо тяжкие преступления» и «Амнезия»). И одну из первых главных ролей Халле Берри получила как раз в таком триллере – «Жена богача». Спустя одиннадцать лет она возвращается к похожей роли, но теперь не как жена, противостоящая богатому мужу, а как журналистка, ведущая слежку за мультимиллионером, в роли которого снялся Брюс Уиллис.

ПОСЛЕДНИЙ ЛЕГИОН (THE LAST LEGION, ПАРАДИЗ)

- ЖАНР: ИСТОРИЧЕСКИЙ БОЕВИК
- РЕЖИССЕР: ДУГ ЛЕФЛЕР
- В РОЛЯХ: КОЛИН ФЕРТ, БЕН КИНГСЛИ, ДЖОН ХАННА

Вот и до Европы докатилась волна, поднятая «Гладиатором». Высокобюджетный (67 миллионов долларов США) исторический эпос, снятый европейскими компаниями и преимущественно с английскими актерами. Дуг Лефлер до этого в основном работал на телевидении и режиссером второго состава, поэтому постановка получилась похуже, чем в «Гладиаторе», «Трое» и «Царстве небесном». Однако Европа может показать свое виденье современного пеплума про Римскую империю, отличающееся от американских аналогов.

СКАЗАНИЯ ЗЕМНОМОРЬЯ (GEDO SENKI / TALES FROM EARTHSEA, RUSCICO)

- ЖАНР: МУЛЬТФИЛЬМ
- РЕЖИССЕР: ГОРО МИЯДЗАКИ
- РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ (ЯПОНСКИЙ): ДЗЮНЪИТИ ОКАДА, АОИ ТЕСИМА

В свое время сам Хаяо Миядзаки хотел ставить «Сказания Земноморья», но в итоге он уступил кресло режиссера своему сыну. «Сказания» – это настоящее приключенческое фэнтези по мотивам цикла романов Урсулы Ле Гуин – с волшебством, магами, воинами и драконами. И после недавних американских потуг в жанре это аниме кажется глотком свежего воздуха. Почитатели Хаяо отметят некоторую простоту в анимации и дизайнах героев, но все равно пропускать новую работу студии Ghibli не стоит.

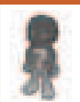
С 26 АПРЕЛЯ:

ПРОКЛЯТИЕ ЗОЛОТОГО ЦВЕТКА (CURSE OF THE GOLDEN FLOWER / MAN CHENG JIN DAI HUANG JIN JIA, ПАРАДИЗ)

- ЖАНР: ИСТОРИЧЕСКАЯ ДРАМА
- РЕЖИССЕР: ЧЖАН ИМОУ
- В РОЛЯХ: ЧОУ ЮНЬ ФАТ, ГОН ЛИ, НИ ДАХОН, ДЖЕЙ ЧОУ, ЛИУ ЙЕ

В новой работе режиссера «Героя» и «Дома летающих кинжалов» драмы больше, чем мордобоя. Вы будете наблюдать за практически театральным действием, где немало сил потрачено на шикарное убранство императорского дворца и соответствие традициям того времени. Поэтому будьте готовы к медлительному действию, разворачивающемуся в основном в диалогах и практически весь фильм в одном только императорском дворце. Красивое кино, безусловно, но, в отличие от предыдущих работ Чжан Имоу, куда менее развлекательное.

НАЗАД В БУДУЩЕЕ



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

В 1895 году английский писатель Герберт Уэллс закончил работу над книгой «Машина времени». Этот роман открыл новую страницу в истории научной фантастики и положил начало бесчисленным историям о путешествиях во времени. Произведения подобные были и до Уэллса, но именно в его романе был канонизирован способ перемещения между эпохами – использование машины времени. Спустя 90 лет на экраны кинотеатров вышла картина Роберта Земекиса «Назад в будущее» (Back to the Future), пожалуй, одна из самых изящных и интересных историй о временных парадоксах и приключениях «временных» путешественников. За век, минувший с появления на свет романа Уэллса, многое изменилось. Возникло множество научных и псевдонаучных гипотез, предлагающих принципы построения машины времени (ни для кого, думаю, не секрет, что современная физика не имеет ничего против машины времени, работающей в направлении «вперед», – для этого теоретически достаточно ускорить перемещаемое тело до скорости, близкой к световой). Количество фантастических книг и фильмов, посвященных временным парадоксам, превзошло все мыслимые и немыслимые пределы. Появилась многочисленная научно-популярная литература, исследовательские работы, монографии. Но кое-что осталось неизменным – неистощимый интерес человека к тайнам и загадкам времени.

«Назад в будущее» – безупречное порождение эпохи. Оно заранее было обречено на успех, как когда-то роман «Машина времени», в котором удивительно удачно соединились научные изыскания, злободневные наблюдения и невероятные приключения. Фильм полюбили сразу и надолго. Ничего удивительного, что вскоре появились два его прямых продолжения, одноименный мультипликационный сериал, электронные игры, комиксы, бесчисленные пародии и подражания.

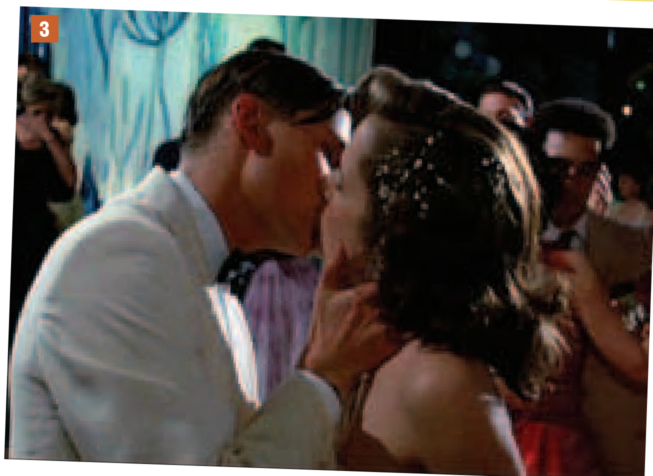
Трилогия занимает особое место в фантастике минувшего века, и даже годы, прошедшие с выхода в мировой прокат, нисколько ей не навредили. «Назад в будущее» и по сей день вызывает только восторг. Цикл Земекиса – целостное и законченное («принудительно-реанимационную» четвертую часть картины, скорее всего, не снимут никогда; почему – об этом я расскажу чуть позже) творение. И сейчас, когда трилогия выдержала проверку временем, стоит освежить в памяти ее сюжетные перипетии, вспомнить историю рождения цикла, проследить за его развитием и влиянием на культуру. А если же мне удастся убедить молодое поколение читателей журнала, в силу тех или иных причин «Назад в будущее» упустивших, познакомиться с киноциклом, то я и вовсе отправлюсь в Нирвану на ПМЖ. Поехали?

Эйнштейн от кино

Будущий создатель фильма «Назад в будущее», Роберт Земекис, родился 14 мая 1952 года в Чикаго. Родители его весьма настороженно относились к искусству – литература, музыка и театр были в доме Земекисов не в почете. Маленькому Роберту, выходцу из семьи эмигрантов, светил один из двух вариантов «чикагского» будущего – сделаться трудолюбивым работягой или пойти по стопам Аль Капоне. Всем нам крупно повезло, что в один прекрасный день отец семейства принес домой любительскую восьмимиллиметровую кинокамеру. Роберт решил, что использовать эту славную штуковину исключительно для съемок домашних торжеств крайне неразумно, и начал ставить любительские фильмы с участием своих игрушек и друзей. Друзьям он отдавал в своих картинах заглавные роли, игрушки же, сжигал и взрывал при создании величественных спецэффектов. Несмотря на недовольство родителей, молодой Земекис отправился учиться в киношколу, где и познакомился с Бобом Гейлом, своим будущим соавтором. Первый же их совместный короткометражный фильм отхватил университетскую награду, что позволило молодым людям завязать знакомство со Стивеном Спилбергом, который в те годы только-только начинал свой путь к славе. Спилберг разглядел у парней недюжинные способности и согласился стать исполнительным продюсером их следующей картины – «Я хочу взять тебя за руку» (I Wanna Hold Your Hand, 1978), забавной битломанской комедии. В 79-ом Спилберг поставил по сценарию Гейла и Земекиса военную комедию «1941», а в 1980-ом вновь выступил ис-









1 Открывающая фильм сцена, в которой зрителям демонстрируются многочисленные работающие часы, — это намек на классику жанра, картину «Машина Времени» (The Time Machine, 1960) Джорджа Пала.

2 Занятно, что в первоначальной версии сценария Марти МакФлай вовсе не был славным молодым пареньком. Он промышлял видеопиратством, и фильм должен был открываться сценой, в которой молодой человек бессовестно копирует картину «Близкие контакты третьей степени» Стивена Спилберга.

3 Поцелуй, спасший Марти от незавидной участи жертвы временного парадокса.

3 Дженнифер из настоящего встречает Дженнифер из будущего.

полнительным продюсером – на этот раз фильма Земекиса «Подержанные автомобили» (Used Cars, 1980). У всех этих трех проектов была одна общая черта – они оказались коммерчески неуспешными.

Иные киноделы в подобной ситуации опустили бы руки и начали размышлять о карьере управдомов или сантехников, но Земекис был слеплен из другого теста. Он с удвоенной силой взялся за приключенческую картину «Роман с камнем» (Romancing the Stone, 1984) и добился заслуженного успеха. Фильм стал настоящим хитом, и у Земекиса появилась возможность достать из загашника давно запланированный проект.

Сценарий фильма «Назад в будущее» был написан Гейлом и Земекисом еще в 1981 году. Он весьма сильно отличался от того текста, который лег в основу первой части картины, однако общая идея – злоключения молодого человека, угодившего в прошлое и повстречавшегося там со своими родителями, – была в точности такой же. Увы, попытки пристроить сценарий успехом не увенчались – руководство «Диснея» забраковало его из-за того, что главному герою предстояло в прошлом стать объектом обожания собственной матери. «Попахивает чем-то нехорошим!» – заявили кинобоссы. Представители же компаний, специализировавшихся на молодежных комедиях, напротив, отмечали, что сценарий слишком пристойный и вряд ли сможет на равных соперничать с фильмами новой волны. Как раз в те годы зарождался жанр молодежных картин «на грани фола», подростки восторгались картинами вроде «Порки» (Porky's, 1982) Кларка или «Горячей жевательной резинки» (Hot Bubblegum, 1981) Дэвидсона, а фривольности сценария Гейла и Земекиса на их фоне выглядели безобидными детсадовскими сказками.

Именно этот сценарий и извлек после успеха «Романа с камнем» из закромов Роберт Земекис. Стивен Спилберг, ставший к тому времени режиссером первой величины, с радостью согласился выступить в качестве исполнительного продюсера. Работа закипела. Летом 1985 года на экраны американских кинотеатров вышел фильм «Назад в будущее». Он собрал очень приличную кассу, получил высокие оценки от кинокритиков и зрителей и быстро приобрел статус культового.

Роберт не спешил с продолжением суперхита. В 1988 году он поставил высокобюджетную картину «Кто подставил кролика Роджера» (Who Framed Roger Rabbit), в которой совместил популярных анимационных персонажей и живых актеров, и только после этого вернулся к своей фантастической саге. В 89-ом Земекис снял вторую часть фильма «Назад в будущее», а в 90-ом – заключительную, третью.

Почти все фильмы Земекиса, снятые после картины «Назад в будущее», становились хитами. В 92-ом он поставил изящную комедию «Смерть ей к лицу» (Death Becomes Her), в 94-ом – культовую комедийную драму «Форрест Гамп» (Forrest Gump), в 97-ом – умную фантастическую картину «Контакт» (Contact), а в 2000-ом – весьма приличный триллер «Что скрывает ложь» (What Lies Beneath). В том же 2000-ом Земекис закончил работу над восхитительной приключенческой драмой «Изгой» (Cast Away). Наконец, в 2004-ом он выпустил свой последний пока фильм – «Полярный Экспресс» (The Polar

Пасынки

У кинотрилогии «Назад в будущее» есть два игровых пасынка.

В далеком 1990 году компания Data East Pinball выпустила пинбольный автомат Back to the Future. Никаких, пожалуй, принципиальных отличий и новшеств в конструкции игрового поля не наблюдалось, так что, осмелюсь предположить, что основной задачей разработчиков было привлечение ярых поклонников трилогии Земекиса, готовых тратить деньги на любую забаву, имеющую хотя бы косвенное отношение к объекту их обожания.

А в 2004 году International Game Technology выпустила игровой автомат Back to the Future Video Slots, участие в разработке которого принимали Кристофер Ллойд и Боб Гейл. В 2006 году автомат отправился завоевывать Лас-Вегас, и сейчас успешно помогает владельцам казино изымать лишние денежные средства у щедрых игроков.


4



2


1


3

1 **Создатели фильма довольно долго шли к идее использования в качестве машины времени автомобиль. В ранних версиях сценария для перемещения во времени использовался специальный лазерный прибор. Кроме того, создатели картины всерьез рассматривали весьма занятный вариант с холодильником, от которого пришлось отказаться, чтобы не провоцировать детей на опасные игры: Спилберг и Земекис, припомнив свое детство, решили, что детвора, посмотрев фильм, начнет запираться в холодильниках, пытаясь отправиться в путешествие во времени.**

2 **Еще одна классическая сцена из первой части фильма – Марти открывает перед американцами 50-х прелести рок-н-ролла. В первой версии сценария, кстати, выступление молодого МакФлая стало причиной возникновения еще одного временного парадокса – рок-н-ролл так и не был «изобретен».**

Express). Сейчас Земекис завершает работу над экранизацией великой англосаксонской поэмы «Беовульф». Фильм, сценарий к которому написали Роджер Эйвери (автор сценария «Сайлент Хилла») и блестящий британский фантаст Нил Гейман, выйдет на экраны в конце нынешнего года и, судя по всему, заведомо обречен на крупный успех и многочисленные премии.

Боб Гейл время от времени возвращается в кинематограф (в 2002-ом он поставил по собственному сценарию прелестный фильм «Трасса 60» (Interstate 60), пишет книги и придумывает сюжеты для комиксов, выпускаемых легендарной Marvel Publishing.

Трилогия

Сюжет картины «Назад в будущее» строится вокруг злоключений американского паренька Марти МакФлая, угодившего на машине времени, изобретенной его другом – эксцентричным ученым Брауном – в прошлое. Волею сценаристов, молодой человек встречается в прошлом со своей мамой, и та, будучи весьма легкомысленной и влюбчивой, немедленно теряет голову и проникается к своему будущему сыну далеко не материнскими чувствами. Назревает временной парадокс – Марти, предотвратив знакомство своих родителей в прошлом, препятствует собственному появлению на свет в будущем. Юноша пытается исправить положение дел, но только все портит. Марти обращается к молодому доктору Брауну и просит помочь ему отправиться назад в будущее. Тут-то и обнаруживается еще одна беда – в 1955 году невозможно отыскать топливо для машины времени. Теперь перед МакФлаем стоит не одна, а целых две задачи: познакомить своих родителей и изыскать способ вернуться в будущее. В конце концов Марти с помощью Брауна решает обе головоломки и благополучно возвращается в свое время.

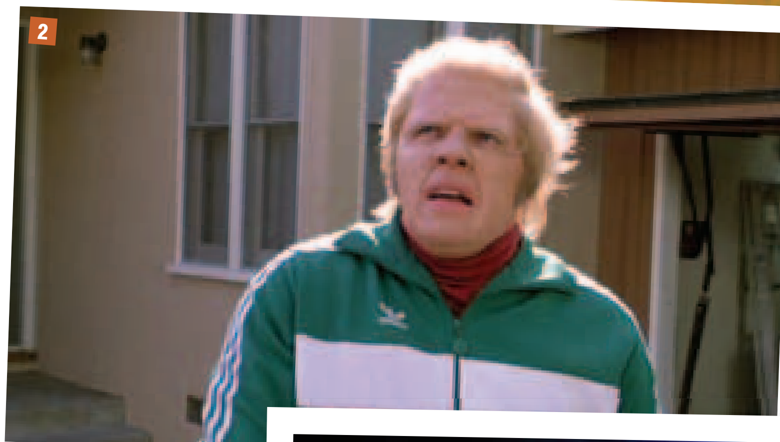
В фильме «Назад в будущее» крайне удачно сочетаются фантастика и комедия. Создатели картины отказались от мрачной «уэллсовской» традиции и использовали путешествие во времени не в качестве освещающего конфликт прожектора (как было, например, в той же «Машине времени» или вышедшем годом ранее «Терминаторе» Кэмерона), а как инструмент для создания забавных положений. В этом смысле фильм Земекиса следует не столько мрачному роману Уэллса, сколько уморительной книге Марка Твена «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура» (A Connecticut Yankee in King Arthur's Court, 1889), в которой рассказывается о приключениях незадачливого американца, угодившего из Америки девятнадцатого века в средневековую Англию.

Во второй части фильма Марти и доктор Браун отправляются в будущее. На этот раз их задача – спасти от необдуманного шага безвольного сына МакФлая. Наши герои с этой проблемой успешно справляются, однако по завершении миссии Мартину приходит в голову изящная мысль: прикупить в будущем спортивный альманах, содержащий результаты различных состязаний, и в своем времени сделать небольшой капиталец на букмекерских ставках. Доктор Браун читает МакФлаю лекцию, в которой популярно объясняет ему, что такое хорошо, а что такое плохо, и альманах выкидывает. Разговор Брауна и МакФлая подслушивает отрицательный персонаж – Бифф Таннен. Этого пакостного старикашку нисколько не волнуют вопросы морали: схватив выброшенную книжку и выбрав время, когда в машине никого не осталось, он отправляется в 1955 год и вручает там альманах молодому себе. Вернувшись в родной 1985-й, Марти и доктор Браун обнаруживают, что положение измени-

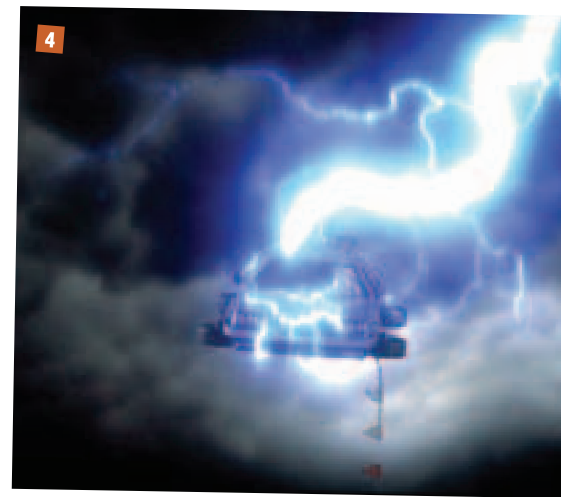
3 **Удивительный прибор на голове Дока Брауна – специальное приспособление для чтения мыслей, не очень, впрочем, успешно функционирующее. Штуковина эта – ироничная дань уважения фантастическим фильмам середины минувшего века, в которых частенько фигурировал здоровенный и нелепый объект, предназначенный для распознавания мыслей на расстоянии. Аппарат этот всегда предназначался для ношения на голове и выглядел очень смешно.**

4 **Если бы не вмешательство Сида Шайнберга, главы Universal Pictures, вместо пса Эйнштейна в картине бы фигурировала обезьяна Шимп. Впрочем, далеко не все предложения кинобосса вызвали отклик в сердцах создателей картины. Так, например, Спилберг и Земекис наотрез отказались менять название фильма на чудовищное «Пришелец с Плутона».**









лось до неузнаваемости. Бифф стал одним из богатейших людей в мире, отец Марти погиб, а Док Браун был помещен в психиатрическую клинику. Наши герои осознают, что причиной всего этого безобразия является то, что в 1955 году Бифф заполучил спортивный альманах. Они вынуждены отправиться в прошлое, чтобы отобрать у негодяя чудесную книжицу. Вот только незадача – в том же самом времени и в том же месте действуют… Браун и Мартин из первой части картины! И совершенно неясно, как поведет себя пространственно-временной континуум, если протагонисты столкнутся в прошлом с самими собой. Пережив немало волнующих мгновений, герои наши успешно решают поставленную задачу и отбирают у молодого Биффа книженцию. И в тот самый момент, когда они уже собираются возвращаться назад в будущее, в машину времени попадает молния. Доктора Брауна забрасывает в далекий 1885 год. Марти же остается в году 1955-ом. Надпись на экране уведомляет нас, что продолжение следует.

Вторая серия фильма получилась чуть менее изящной и несколько более запутанной. Из-за многочисленных временных перемещений появились некоторые очевидные сюжетные неувязки. Кроме того, изменился жанр картины. Если разбить фильм «Назад в будущее II» на составные части, получится три основных эпизода – будущее, альтернативное настоящее (то есть то настоящее, которое получилось в результате вмешательства негодяя Биффа в ход истории) и прошлое. Центральный эпизод при этом, в отличие от двух других, будет не комедийным, а скорее драматическим. Если в конце первого фильма настоящее походило на идилическую утопию, то альтернативное настоящее представляло собой мрачную антиутопию. Эпизод с альтернативным настоящим, по сути, был переложением на новый лад основной идеи блестящего рассказа американского писателя Рэя Брэдбери «И грянул гром», в котором рассказывается о необратимых последствиях, к которым привела неосторожность путешественника во времени.

В третьей части картины Марти отправляется в 1885 год, в эпоху Дикого Запада. Он должен спасти доктора Брауна от кровожадного бандита Бафорда «Бешеного Пса» Таннена, далекого предка негодяя Биффа. Едва только молодой МакФлай появляется в пункте назначения, как шальная индейская стрела пробивает бензопровод машины времени. Теперь герои ломают голову, как разогнать автомобиль до такой скорости, чтоб вернуться в будущее. Кроме того, на хвосте у Дока и Марти висит бандит Таннен, который только и ждет, чтобы накормить их пулями. И в довершение всего доктор Браун, отшельник и беззаветный слуга науки, ухитряется влюбиться! В конце концов героям удается выпутаться из передряги. Марти возвращается назад в будущее, а Док остается на Диком Западе, где благополучно обзаводится семьей. Хэппи-энд оставляет лазейку для возможного продолжения, однако сейчас можно с полной уверенностью говорить, что фильм «Назад в будущее IV» на киноэкранах в ближайшие годы не появится точно.

Третья серия цикла, по сути, представляет собой комедийный вестерн с фантастическими вкраплениями. Здесь и многочисленные цитаты из легендарных спагетти-вестернов, и бесконечные отсылки к американской жанровой классике, и переклички с классической приставочной игрой Wild Gunman. Так, эпизод, в котором Марти и Бешеный Пес стреляются на дуэли, в слегка измененном виде заимствован из картины «За пригоршню долларов» (A Fistful of Dollars, 1964) Серджио Леоне. МакФлай представляется как Клинт Иствуд, копирует его манеру одеваться, повторяет мимику. Томас Ф. Уилсон, актер, исполнивший роль Бафорда Таннена, после съемок фильма признался, что старательно подражал актеру Ли Марвину, игравшему главного отрицательного персонажа в вестерне «Человек, который застрелил Либерти Вэлэнса» (Man Who Shot Liberty Valance, 1962) Джона Форда. В общем, у Гейла и Земекиса получился весьма приличный пародийный вестерн, достойный завершать легендарную трилогию.

Слухи о том, что кинобоссы желают еще раз собрать денежный урожай с почитателей цикла и собираются снять четвертую часть картины, появились довольно давно. Гейл и Земекис, впрочем, слухи эти опровергли. Дело в том, что у актера Майкла Джей Фокса еще в далеком 91-ом году врачи отыскали признаки неизлечимого заболевания – болезни Паркинсона. Вплоть до 2000 года Майкл продолжал сниматься в кино и на телевидении (в его активе есть, например, блестяще сыгранная главная роль в фильме Питера Джексона «Страшилы» (The

1 Легендарная сцена из первой части трилогии. Марти, нарядившись в костюм радиационной защиты, представляется своему отцу как Дарт Вейдер, дает ему послушать запись Эдди Ван Халена (гитариста группы Van Halen) и велит ему немедленно завести близкие отношения с будущей матерью Марти.

2 После вмешательства Марти в ход истории, настоящее несколько изменилось, правда, в лучшую сторону сторону. Отец Марти стал состоятельным успешным человеком, а его бывший босс Бифф устроился в семью МакФлаев мойщиком машин.

3 Летающая доска из второй части трилогии. В конце 80-х многие мальчишки и девчонки мечтали о такой штуковине.

4 Именно этот удар молнии и забросил Дока Брауна на Дикий Запад.









1 В альтернативном 1985 году по телевизору показывают передачу о Бифферe, его пути к славе и богатству. В данном кадре мы можем лицезреть одного из предков негодяя — бандита Бафорда «Бешеного Пса» Таннена. Его внешний вид несколько отличается от того, каким он предстанет в третьей части цикла. Объясняется это тем, что во время съемок «Назад в будущее II», создатели картины еще не вполне себе представляли, как должен выглядеть Бешеный Пес. Потом это несоответствие объяснили последствиями воздействия Марти и доктора Брауна на пространственно-временной континуум (т.е. Бафорд сбрил бороду из-за какого-то происшествия с участием отправившегося в прошлое Дока).

Frighteners, 1996)). Но, увы, болезнь давала о себе знать, и актеру стало крайне сложно справляться с работой. В результате чего Майкл был вынужден оставить кинематограф. Четвертую часть фильма невозможно представить без Марти МакФлая, это признают и почитатели цикла, и его создатели. Картина «Назад в будущее IV» будет снята, пожалуй, лишь в том случае, если светила медицины совершат в ближайшее время открытие и найдут лекарство от болезни Паркинсона.

Ростки

В 1991 году на телеэкраны вышел анимационный сериал «Назад в будущее». Показ длился два года и завершился в сентябре 1993-го на двадцать шестой серии. Сюжет мультфильмов строился вокруг путешествий во времени Дока Брауна, Мартина МакФлая и прочих героев оригинальной трилогии. В качестве антагониста выступал печально известный негодяй Бифф, то и дело вставлявший нашим героям палки в колеса. В целом, анимационный сериал ничем не выделялся и особого восторга у почитателей трилогии не вызывал. Радовали поклонников, пожалуй, лишь небольшие киновставки с участием живых актеров, открывавшие и закрывавшие каждый из эпизодов, – в них неизменно снимался Кристофер Ллойд, исполнявший роль Дока Брауна во всех трех частях фильма. Однако анимационного Брауна озвучивал вовсе не Ллойд, создатели сериала привлекли с этой целью небезызвестного Дэна Кастелланету. Поэтому, если у вас есть желание посмотреть на Дока, разговаривающего голосом Гомера Симпсона, постарайтесь отыскать мультипликационный «Назад в будущее». Местами забавно.

С 91-го по 93-ий год издательство Harvey Comics публиковало комиксы по мотивам трилогии Земекиса. Однако после семи выпусков серия, не вызывавшая восторгов у поклонников оригинального киноцикла, была закрыта. Между тем некоторые номера были довольно приличные, и рассказанные в них истории уж точно не уступали сюжетам, которые использовались при создании мультипликационного сериала.

Первая компьютерная игра Back to the Future по сюжету фильма «Назад в будущее», увидела свет в 1985 году. Компания Electric Dreams Software выпустила ее для платформы ZX Spectrum (в 86-ом она была перенесена на Commodore 64). Неплохая эта приключенческая игра довольно точно воспроизводила события оригинальной картины. Игроку отводилась роль Марти МакФлая, угодившего на машине времени в прошлое и нарушившего ход истории. От нас требовалось, используя всевозможные средства, сводить родителей Марти друг с дружкой и избегать пакостей, творимых Биффом. Прогресс можно было наблюдать в нижней части экрана, где отображались фотографии членов семейства МакФлай – чем теплее становились отношения предков Марти, тем более четким и понятным становилось изображение.

В 1989 году LJN Toys выпустила для платформы NES простенькую вертикальную аркадку Back to the Future. Игроку предстояло, управляя Марти МакФлаем, бродить по улицам города, собирать будильники, уклонять-

2 Спортивный альманах, выставленный в витрине антикварного магазина. С ним соседствует утюг и несколько бутылок минеральной воды. Какие раритетные вещи!

3 Бифф смотрит по телевизору фильм «За пригоршню долларов». Довольно забавно, что в третьей части Бафорд, предок Биффа, будет побежден с помощью того самого приема, который прямо сейчас проделывает на экране герой Клинта Иствуда.

4 Стоя перед зеркалом, Марти пытается скопировать одну из сцен с участием героя Роберта Де Ниро из фильма «Таксист» (Taxi Driver, 1976) Мартина Скорсезе. Ирония момента состоит в том, что произносимая в картине Скорсезе реплика («Ты со мной разговариваешь?») сама в свою очередь является цитатой из классического вестерна «Шейн» (Shane, 1953) Джорджа Стивенса.







Back to the Future для NES.

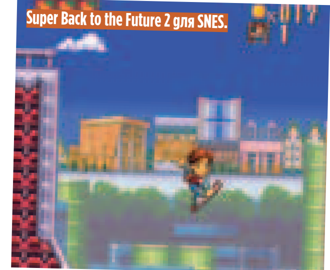


Back to the Future Part II & III для NES.





Back to the Future для Commodore 64.



Super Back to the Future 2 для SNES.

ся от разнообразных встречных объектов (скамеек, бочек с растениями, шаров для боулинга) и избегать встреч с враждебно настроенными существами (осами, зловещими мужиками и любвеобильными гламурными барышнями). Время от времени однообразный геймплей разбавлялся мини-играми, в которых предстояло отбиваться от Биффа и его дружков (например, закидывая их кексами в кафетерии). На заключительном же уровне игроку предоставлялась возможность покататься на машине времени.

В 1990 году LJN Toys выпустила для консоли NES игру Back to the Future Part II & III, основанную одновременно (!) на второй и третьей частях цикла. В игре этой нам предстояло вновь забраться в шкуру молодого МакФлая и, путешествуя по различным эпохам, собирать разнообразный скарб и расправляться с многочисленными врагами (среди врагов неожиданно оказались грибки, улитки, птички и прочая на первый взгляд миролюбивая живность). Чтоб уничтожить супостата, нужно было прыгнуть ему на голову, что вкупе с общим игровым настроем вызывало в памяти образ великой Super Mario Bros. Геймеры восприняли Back to the Future Part II & III неоднозначно: одни нахваливали ее за сложность (выделяемых на старте десяти (!) жизней хватало ненадолго – враждебные насекомые и скользкие платформы, висящие над бездонными пропастями, довольно быстро сводили их число на «нет») и весьма приличную продолжительность, другие, напротив, за это же ее и ругали. Окончательный приговор Back to the Future Part II & III, в силу ее неоднозначности, вынести достаточно сложно. Если вы поклонник консольных приключенческих игр, любите пазлы, владеете джойстиком не хуже, чем Клинт Иствуд револьвером, и относите себя к числу поклонников трилогии Земекиса, то Back to the Future Part II & III безусловно стоит посмотреть.

В том же 1990-ом Images Software закончила работу над игрой Back to the Future Part II. Игра была выпущена почти для всех популярных в ту пору компьютерных платформ (ZX Spectrum, Commodore 64, Amiga, Amstrad CPC, Atari и PC) и приставки Sega Master System и представляла собой довольно посредственный экшн с «логическими» вставками, выполненный в декорациях популярного фильма. Back to the Future Part II состояла из нескольких эпизодов, в каждом из которых игроку предстояло либо убить всех негодяев, либо распутать немудреную головоломку. Разработанная в 1991 году компанией Probe Software игра Back to the Future Part III ничем от предыдущей части не отличалась и представляла собой еще один довольно посредственный сборник слабосвязанных аркадных мини-игр. Список платформ, на которых была доступна Part III, пополнила шестнадцатибитная Sega Genesis.

В 1993-ем увидела свет крайне симпатичная игра Super Back to the Future II, разработанная компанией Toshiba EMI для консоли SNES. Выпущена она была исключительно в Стране восходящего солнца, и никуда за пределы Японии так и не выбралась. Поклонники, упустившие Super Back to the Future II, могут начинать грызть локти – им так и не довелось лицезреть Дока, Марти, Биффа и прочих персонажей трилогии, нарисованных в характерном для японской анимации стиле. Сюжет игры особыми изысками не отличался: нам предстояло управлять юным МакФлаем, гонять на скейте, собирать ценные монетки и истреблять (да-да, опять прыгая по головам) врагов. Хвалить геймплей, пожалуй, не за что – слишком уж это обычный платформер, но ради крайне неординарного графического решения игру посмотреть всенепременно стоит. Готова биться об заклад, что такого Дока вы точно никогда не видели.

Собственно, на этом и все. После 1993 года полноценных электронных игр, базирующихся на сюжете трилогии «Назад в будущее», не выходило. Поклонники цикла время от времени начинают разговор о том, что было бы неплохо получить качественную современную игру, повествующую о приключениях Марти МакФлая, Дока и компании, но игроделы в ответ лишь пожимают плечами. Никаких слухов и достоверных прогнозов, касающихся сего вопроса, пока не наблюдается, поэтому остается лишь с надеждой взирать в будущее. Традиционно верим в лучшее. СИ

1 В попытках разогнать машину времени до требуемой скорости наши герои перепробовали все методы. В том числе и лошадиную упряжку.

2 Та самая сцена из третьей части картины, в которой Марти дословно повторил трюк Джо из «За пригоршню долларов».

3 Чемоданчик предусмотрительного Дока, в котором хранятся купюры различных временных эпох.

Банзай!





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

БЕРСЕРК

АНИМЕ: Берсерк (Berserk) РЕЖИССЕР: Наохито Такахаси, 1997 СТУДИЯ: Oriental Light and Magic ИЗДАТЕЛЬ: MC Entertainment КОЛИЧЕСТВО СЕРИЙ: 25 НАШ РЕЙТИНГ:

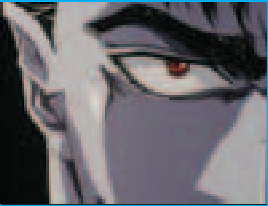
Аниме и фэнтези пересекаются нечасто. И не просто не часто, а очень даже редко. Энтузиасты вспомнят разве что Record of Lodoss War («Хроники войн Лодосса»), на весь мир прославившую длинноухих и тонконогих японских эльфиек за десять с лишним лет до эпохи Lineage 2. Остальное фэнтези в аниме – экранизации видеоигр, слишком посредственные для того, чтобы перечислять их поименно. Ничего не попишешь: фэнтези – придумка английского профессора – как и многие другие заимствования из прочих культур, была воспринята в Японии на свой лад. Тем удивительнее, что среди многообразия комедийной манги про девчонок в легких доспехах и детских эпиков о путешествиях героических мальчиков в поисках своих отцов, есть ровно один оплот совершенно нехарактерной, жесткой и суровой темной фэнтези – и не какой-то там однодневки-выскочки, а с почти двадцатилетней историей. Само название, «Берсерк», дает понять: здесь вы романтики не дождетесь.

Аниме-сериал «Берсерк» начинается... с конца. Дьявольский монстр разрушает деревню, а «черный мечник» по имени Гатс, жестокий главный герой сериала, бросает вызов чудовищу. Оценивая весь сериал по этой первой серии, легко сделать огромную ошибку. Авторы аниме воспользовались известным приемом: если экранизируешь большую и известную мангу, в самом начале хорошо бы поставить текущие главы, которые ближе современному читателю (этим же приемом воспользовались, например, авторы Naruto: Shippuden). На самом деле, первый эпизод «Берсерка» завершает сериал. Остальные 24 серии расскажут вам о нелегкой судьбе чудовища и мечника, и уже во второй главе вы увидите молодые годы Гатса, узнаете, как и почему он стал наемником. Аниме-сериал уменьшает дозу мистики (да и фэнтези) до минимума и показывает средневековую жизнь такой, какой она была, – сначала с точки зрения безымянного наемника, потом – командира отряда, придворного фаворита, наемного убийцы, государственного изменника. В мире «Берсерка» нет ни добра, ни зла: главные герои стараются выжить в опасном мире интриг и крови, то во имя короля проявляя подлинную доблесть, то истребляя неугодных дворян вместе с их семьями. Центральная тема сериала – отношения между Гатсом и его командиром Гриффитом, предводителем «Отряда соколов»: слепо веря лидеру, искренне восхищаясь им, Гатс совершает то подвиги,



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Thunder and Steel, смонтированный из сцен аниме Berserk на песню Thundersteel группы Riot; новую версию классического клипа Breath of Evangelion, смонтированного из сцен полнометражного фильма End of Evangelion на композицию Breathe группы Prodigy; американский трейлер свежего аниме «Горец» от режиссера Емсиаки Кавадзири, автора «D: Жажда крови» (он же Vampire Hunter D); официальный клип на песню Seifuku ga Jama wo Suru девичьей группы AKB48.

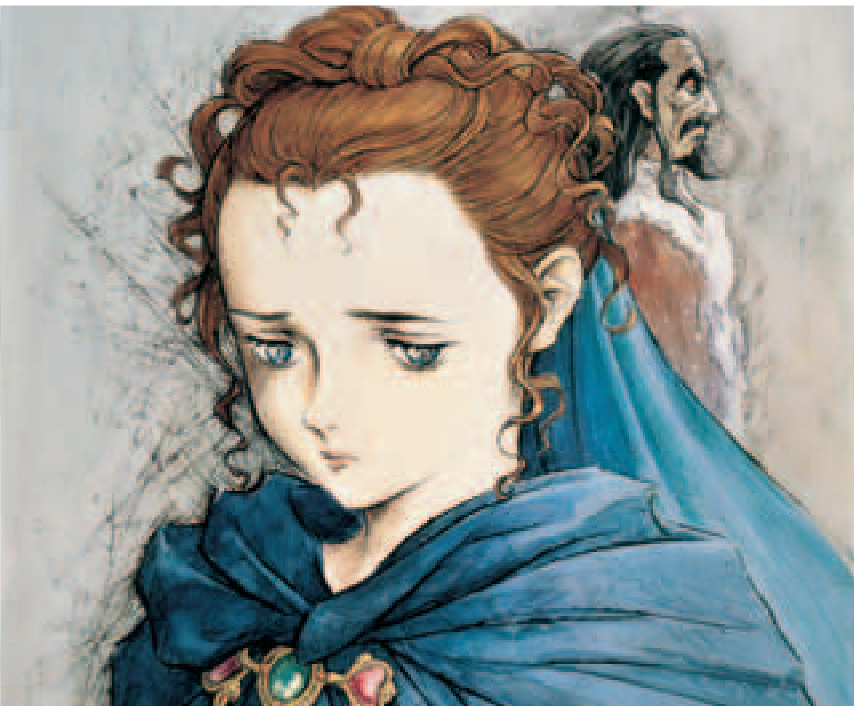








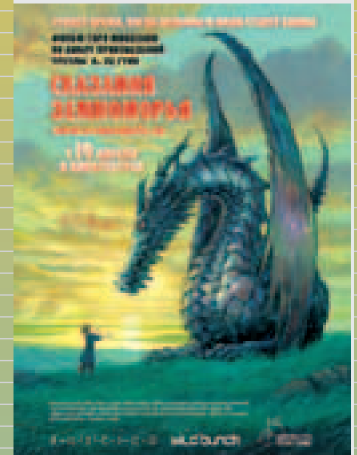




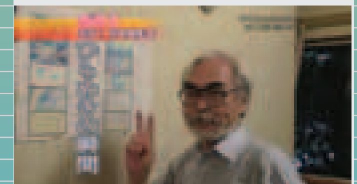
то чудовищные ошибки, которые приводят сериал к бесчеловечной развязке. Мы предупреждаем: герои сериала – обычные люди. Когда на одном поле собирается много обычных людей с заточенным холодным оружием, они калечат друг друга отвратительными способами. Никто не вечен, и многие из центральных героев либо погибнут, либо сойдут с ума если не на середине, то к концу аниме точно. Удивительна та холодность, с которой автор Кентаро Миура вытаскивает на свет подлинные человеческие чувства, обнажая в каждом персонаже переплетения чести и бесчестия, благородства и подлости. Во многих фэнтези делается упор на «волшебные миры», «богатую историю», «выдуманные расы». «Берсерк» ценен одним: он – про людей. Если бы Достоевский писал чернушное фэнтези, из-под его пера вышла бы история Гатса. Сколько бы лет ни прошло, как бы ни постарела техническая реализация, «Берсерк» сохранит актуальность, ведь он – о том, как вели и будут вести себя настоящие люди.
Превратив темное фэнтези в трагедию, создатели аниме многое выиграли, но потеряли дух уникального мира «Берсерка» – а ведь манга о злоключениях Гатса издается в Японии уже пятнадцать лет и на сегодняшний момент насчитывает



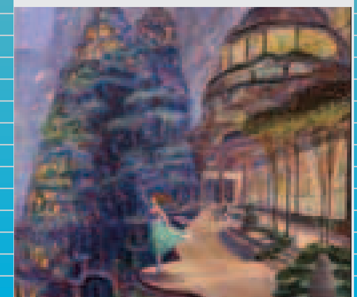
С 19 апреля начинается официальный российский кинопрокат свежей работы студии Ghibli, фильма «Сказания Земноморья» (он же Gedo Senki, он же Tales from Earthsea), снятого молодым Горо Миядзаки на основе произведений Урсулы Ле Гуин. В Японии картинка получила сомнительную славу одного из худших фильмов года и – парадокс – стала одним из самых кассовых блокбастеров. Что ж, наконец-то и наш зритель может составить свое мнение о режиссерском таланте Миядзаки-младшего. Официальный русский сайт ленты расположен по адресу http://zemnomorie.ru.



Миядзаки-старший тем временем обещает еще раз вернуться в режиссерское кресло. Следующая работа всемирно знаменитого мастера появится в японских кинотеатрах в июле следующего, 2008 года. В основе сюжета – история о пятилетнем мальчике и золотой рыбке, которая очень хотела стать человеком. Сам Миядзаки называет свой будущий фильм восточной вариацией на тему диснеевской «Русалочки». Для новой картины студия Ghibli полностью отказывается от компьютерной анимации и возвращается к истокам, к движущимся рисованным картинкам.



Но и это еще не все новости от именитой команды. 4 июля (в один день с американскими «Трансформерами»!) в Японии на DVD и Blu-ray выйдет новая короткометражная работа студии Ghibli под названием Iblard Time. Это будет мультипликационное путешествие в мир Иблард, созданный художником Иноэ Наохисой, работавшим на студии над фильмом Whisper of the Heart.



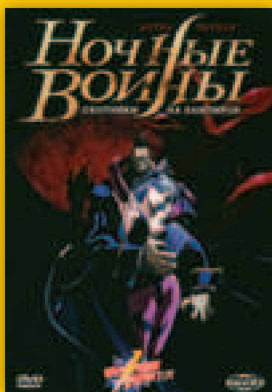
Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает два диска с аниме «Ночные воины». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 мая.

ВОПРОС:

ОДНАЖДЫ КЕНТАРО МИУРА ИСПУГАЛСЯ, ЧТО ИЗ-ЗА «БЕРСЕРКА» НА НЕГО ПОДАДУТ В СУД АВТОРЫ ФИЛЬМА...

1. «ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ-3»
2. «ЗОМБИ ПО ИМЕНИ ШОН»
3. «НОЧЬ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ»

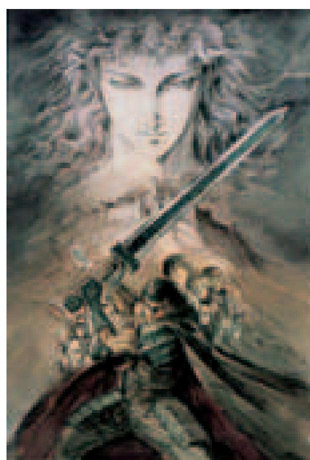


Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Василиск» получает Екатерина Титова из Пермского края. Утада Хикару первоклассно играет в любую версию «Тетриса», которые в Японии выпускает компания Nintendo.





Только мы расстроились, что ни одного аниме в духе «Берсерка» японцы не снимали уже много лет, как вот тебе на: третьего апреля на японском телевидении стартовал сериал Claymore, экранизация отличной фэнтезийной манги Норихиро Яги. Это своего рода смесь «Берсерка» с «Ведьмаком» и с девчонками-наемницами в главных ролях. Наполовину люди, наполовину чудовища, они за разумную плату готовы избавлять поселения от оборотней, прячущихся среди людей. Подробности – в одном из следующих номеров, когда мы сможем отчитаться обо всем новом сезоне разом.

тридцать один том. В аниме уместилась лишь первая половина комикса, да и то не вся – например, одиннадцатый том (как раз мистический) был исключен полностью. Даже несмотря на то, что аниме-сериал считается одним из самых кровавых в истории индустрии, он – лишь бледная тень по-настоящему живодерской манги. Убрав из кадра мистику и потусторонних существ, рожденных больной фантазией художника Кентаро Миуры, телевизионщики, в сущности, правильно сделали. Аниме рассказывает о жизни простых людей, которые верили Гриффиту – историю «Отряда соколов»: от дней, когда они были кучкой бандитов с большой дороги, до времени придворной славы. Покончив с жизнеописанием «соколов», сюжет закладывает крутой поворот в сторону мистики – Гатс путешествует уже с другими компаньонами, в других местах и ради другой цели. Впрочем, из аниме вы об этом не узнаете, а манга продолжает два раза в месяц появляться на страницах журнала манги Young Animal и по сей день.
Если вам доведется увидеть последнюю игру на основе «Берсерка» – Berserk: Millennium Falcon Hen Seima Senki no Shou, то вы, наверное, удивитесь, не найдя в ней ничего общего с событиями аниме. Это нормально; игра основана на событиях, произошедших в мире «Берсерка» через несколько лет после завершения аниме. Их объединяет единственная в своем роде оркестровая музыка композитора Сусуму Хирасавы (его работы также часто можно услышать в фильмах режиссера Сатоси Кона, например, «Актриса тысячелетия» или «Агент паранойи»). В нашей стране первые тома российского издания аниме «Берсерк» уже продаются в магазинах; на каждом DVD нашего релиза будет по пять серий, а весь сериал, таким образом, займет пять дисков. Насилие, оставаясь обязательным атрибутом тёмной фэнтези, никогда не выходит в аниме на первый план, не превращается в кровь ради крови. Как в «Повелителе мух» или «Королевской битве», оно лишь создает чудовищный фон, на котором вынуждены жить и выживать его герои. Вне сомнений, «Берсерк» – лучшая работа в жанре фэнтези, когда-либо созданная японскими аниматорами, и одно из самых взрослых, серьезных аниме на планете.

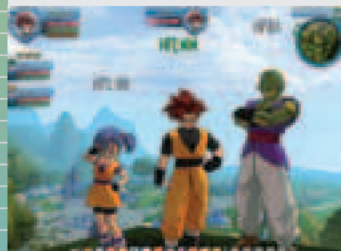




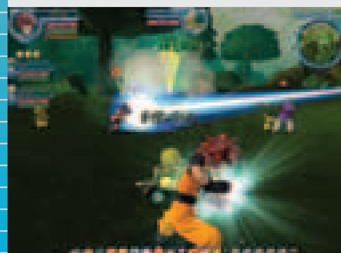
Sony наладила производство Blu-ray приводов для персональных компьютеров. И теперь, чтобы подстегнуть продажи, азиатские маркетологи решили изобразить линейку продуктов корпорации в виде анимешных девчонок под общим названием Sony Girls. На переднем плане, например, Blu-ray-тан. Ждем, когда же компания догадается превратить толстушку PlayStation 3 в большеглазую девочку.



Аниме по видеоигре Blue Dragon стартовало на TV Tokyo седьмого апреля. Акира Торияма (известнейший дизайнер персонажей) и Хиронобу Сакагути (создатель Final Fantasy) созвали по этому поводу пресс-конференцию. Торияма пустился в сантименты и признался, что его карьера близка к завершению и что, возможно, Blue Dragon будет последним аниме, над которым ему случится поработать. Легендарный мангака заверил собравшихся, что их ждет чудо-сериал, а не обычная посредственность на базе видеоигры. Так это или нет, мы вам расскажем в одном из следующих выпусков рубрики, посвященном весеннему аниме-сезону.



Но даже если сам Торияма отправится на покой, его творения будут жить еще долго. Например, неугомонные корейцы уже доделывают многопользовательскую ролевую игру Dragon Ball Online: бета-тест назначен на середину этого года, коммерческий запуск в Корее и Японии – на следующий год. События Dragon Ball Online происходят через двести лет после завершения известных сериалов, а игроки, создавши уникальных персонажей, отправятся спасать мир от злодейских организаций и сражаться друг с другом на турнирах. Выглядеть все это будет примерно так.

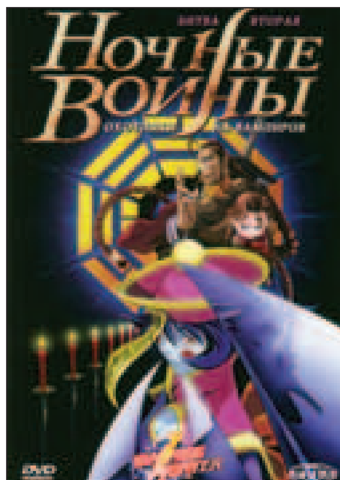


Мини-обзоры

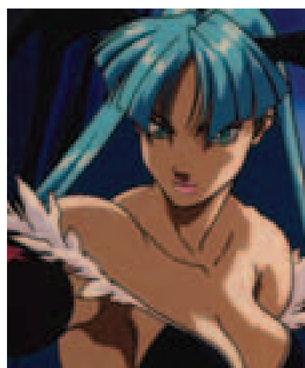
НОЧНЫЕ ВОИНЫ: ОХОТНИКИ НА ВАМПИРОВ. БИТВА 2

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МАСАСИ ИКЕДА, 1997 РЕГИОН: РОССИЯ

ОЦЕНКА:



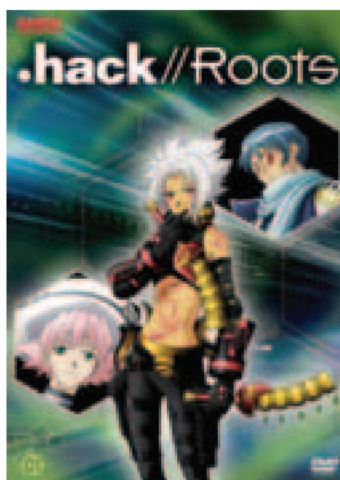
Только повелитель демонов Деметрий хотел погрузить планету во мрак и вернуть Землю во власть чудовищ, как из космоса с недобрыми намерениями спустился Пирон, божество огня. Захватывающая развязка: все персонажи видеоигрового сериала Darkstalkers собираются, чтобы вместе навалять незваному пожирателю планет. OVA-сериал «Ночные воины: Охотники на вампиров» издан в нашей стране на двух DVD, по паре эпизодов на каждом. Как обычно бывает с аниме по файтингам, увлекшись детальным отображением приемов и персонажей из видеоигр, авторы подзабыли о сюжете и, в конце концов, просто заставили всех драться друг с другом. Очень серьезная анимация боев немного оправдывает такой подход, но все равно: хорошая история еще ни одному аниме не мешала.



.HACK//ROOTS VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КОЙТИ МАСИМО, 2006 РЕГИОН: США

ОЦЕНКА:



И вновь медиавселенная .hack превращает наши предложения в пунктуационный кошмар. Аниме-сериал .hack//Roots был создан в поддержку видеоигр .hack//G.U. и рассказывает о том, что случилось до начала первой части этого однопользовательского симулятора многопользовательской ролевой игры. Еще в прошлом поколении за .hack закрепилась репутация обширного, но невзрачного и довольно бестолкового сериала, и новое аниме не делает ничего, что могло бы исправить эту ситуацию. Нам снова предлагают сопереживать новичкам в MMORPG, обсуждать этику виртуальных убийств и переносить отношения из выдуманного мира в настоящий. Музыка Юки Кадзиуры только усиливает ощущение дежавю: в век настоящих MMORPG возиться с посредственными симуляторами уже как-то не комильфо.



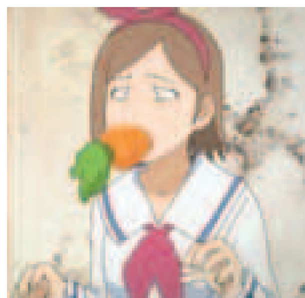
GETSUMEN TO HEIKI MINA. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КЭЙИТИРО КАВАГУТИ, 2007 РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:



Если вы смотрели игровой телесериал Densha Otoko (о трогательной любви затюканного отаку к прекрасной незнакомке), то, возможно, узнаете Мину. Девчонка с морковками на юбке была любимым героем «Денси»... но аниме с ее участием существовало только внутри телесериала. Полюбившие простую историю любви японцы решили исправить положение и нарисовать-таки всамделишное, настоящее аниме про девочек с заячьими ушками. В Getsumen To Heiki Mina галактический отряд Rabbit Force охраняет Землю от инопланетных зайцев-поганцев, а главная героиня подрабатывает диктором в программе новостей. За двенадцать эпизодов адекватный сюжет в сериале так и не появился. Зато, посмотрев Getsumen To Heiki Mina, вы полюбуетесь на удивительные костюмчики очень милых героинь и узнаете, как с Луны доставляют боевые самодвижущиеся морковки.



Остановите **мгновенье!**



15-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

PowerColor

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно.

Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

POWERCOLOR X1650 PRO
(256 MB GDDR3, 600/700 MHZ CORE/MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 15 мая 2007 года.
Обязательно указывайте в теме:
конкурс «Остановите мгновенье №15»

ПОБЕДИТЕЛЬ ДВЕНАДЦАТОГО ЭТАПА

Станислав Попов,

Сахалинская обл.

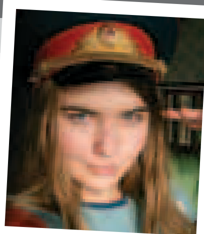
ПРИЗ: POWERCOLOR X1650 PRO



На данном скриншоте Вы можете увидеть главного героя God of War II Кратоса в костюме Коровы. Скриншот сделан в меню выбора костюмов, после выбора сложности игры.
Чтобы вы могли выбрать костюм для Кратоса, нужна «самая малость» – пройти игру один раз на любом уровне сложности. После этого вам станет доступен режим «Испытания Богов», который содержит в себе 10 различных комнат с разными испытаниями. Могу сказать с уверенностью, что данный режим игры гораздо тяжелее, чем наивысший уровень сложности игры. Включить костюмы для Кратоса читами или при помощи Action Replay Max не представляется возможным.

ВОЕННО-ПОЛЕВОЙ КОНКУРС

Завершился военно-полевой конкурс «Совместные Манёвры» по игре Armed Assault, проведенный нашим журналом вместе с компанией «Акелла».
28 февраля прекратился приём работ, и комиссия начала пристальное чтение боевых историй виртуальных солдат.



A4Tech HS-7P

A4Tech HS-8R

A4Tech HS-50

A4Tech KB(S)-2680 RP

A4Tech KB-28G

A4Tech HS-60

Samsung R40

A4Tech KIP(S)-800

Победители

1 место

Ноутбук SamSung R40
и наушники для mp3-плеера A4Tech HS-8R

Лариса Тагиева,
г. Новосибирск, «Мой брат – военный бравый».

История: Художественно-публицистическая рефлексия на полоролевую тему. Войну, как известно, придумали мужчины: они же на ней и гибнут. Только женщинам от такой справедливости ни граммом не легче, ведь на их горькой доле – переживания и скорбь при невозможности вмешаться и помочь. Но всё меняется, когда собственным братом можно управлять в бою. Недаром победа – слово женского рода!

2 место

Беспроводной набор A4Tech KB(S)-2680 RP
и гарнитура стерео A4Tech HS-7P

Юрий Чужбинин, г. Новосибирск, «Цена Долга»

История: Боевик с «надрывом», лирикой и моралью. У долга есть цена, которую солдат сполна выплачивает своей кровью, а командир ещё и угрызениями за гибель рядовых. Что ж поделать – только на таких условиях военный человек может приобрести право жить в мире.

3 место

Клавиатура A4Tech KB-28G
и гарнитура стерео A4Tech HS-50.

Юлия Пнебаева,
г. Москва, «Боец»

История: Поток патриотичного сознания бойца с американским именем-фамилией, но пламенно русским сердцем: неизвестно, что страшнее, реалистичность виртуальной войны или глубина погружения в неё. А может быть, агония раненого в ногу товарища?

4 место

Клавиатура A4Tech KIP(S)-800
и гарнитура стерео A4Tech HS-60.

Алексей Перевертайлов,
г. Москва, «Война севера и юга»

История: Окопное повествование о несправедливости мирового порядка, в котором балом правит США, деньги, коррупция, и единственный шанс доказать свою правоту – взять оружие в руки и преследовать ненавистный режим «насаждения демократии».

Мы поздравляем всех победителей.
Призы и награды ожидайте почтой или курьером в ближайшее время.

ФАНАТСКИЙ КОНКУРС

В этом конкурсе нужно было дать ответы на три вопроса о редакции «Страны Игр». Правильные варианты таковы: Константин Говорун советовал Анатолию Норенко купить акции Nintendo, в новогоднем номере было три материала от трех бывших главных редакторов «СИ» (Сергея Амирджанова, Михаила Разумкина и Александра Глаголева), а Игорь Сонин играл тогда в Gears of War и Call of Duty 3. Приз (антивирус Dr. Web) получают десять человек, справившихся с вопросами.



Антивирус Dr. Web

Победители

Александр Шкрябин, г. Вологда
Светлана Перепелкина, г. Москва
Александр Конев, Амурская обл.
Ольга Матвеева, г. Казань
Дарья Слепухина, г. Мурманск
Дмитрий Воробьев, Пензенская обл.
Роман Инин, Тюменская обл.
Александр Конев, Амурская обл.
Стас Котов, Ханты-Мансийский АО
Анатолий Пичужкин, г. Москва

ОТКРЫТОЕ ПИСЬМО В РЕДАКЦИЮ

ВПЕРВЫЕ НА НАШЕЙ ПАМЯТИ В «СИ» ПРИХОДИТ НАСТОЯЩЕЕ ОТКРЫТОЕ ПИСЬМО, ПОЭТОМУ МЫ РЕШИЛИ ОПУБЛИКОВАТЬ ЕГО ЦЕЛИКОМ. И, РАЗУМЕЕТСЯ, МЫ ПРИСЛУШАЕМСЯ К СЛОВАМ ПОКЛОННИКОВ СОНИКА





Уважаемая редакция журнала «Страна Игр». Вам пишут представители российского сообщества, посвященного вселенной Sonic the Hedgehog. Для начала хотелось бы уточнить, что цель нашего письма – не доказать вам, что оценки, выставленные последним играм с участием синего ежа, неверны. Цель письма – доказать, что Соник не «умер». Что существует огромное количество фанатов, которые по-прежнему любят Соника и, кстати, не только его одного. Вы не раз указывали в своих статьях, что фанатам нет никакого дела до многочисленных друзей и соперников Соника. Спешим вас заверить, что это не так. В играх действительно много персонажей, и каждый из них обладает своей индивидуальностью. Например, неунывающий Соник, который, не обращая внимания ни на кого, идёт своим собственным путём:

I don't know why, I can't leave though it might be tough.
But I ain't out of control, just livin' by my word.
Don't ask me why, I don't need a reason.
I got my way, my own way.

Или талантливый механик Тэйлз, который хоть и часто не уверен в себе, все же находит в себе силы для устранения опасности, ставя себе в пример Соника:

I wanna be cool, I also wanna be like him.
But that's not something I can do so easily.
This is not simply my way, my style.
Gotta get a hold of my life.

А еще есть свободолюбивый Наклз, который хоть и считает себя бойцом, все же немного наивен, Эми, которая всё сделает для достижения своей мечты – быть с Соником, Шэдоу... Отдельно хочется остановиться на последнем персонаже. Вы не раз недоумевали, почему же Sega делает его частым гостем игр про Соника. Давайте попробуем разобраться. Согласно результатам голосований, которые проводились на официальном японском сайте Sonic Channel (http://sonic.sega.jp), Шэдоу – второй по популярности герой мира Соника среди геймеров. Это также подтвердил сам Юдзи Нака в своём интервью («When we took a look at which Sonic characters were popular among fans, Shadow was ranked right behind Sonic»). Как мы знаем, впервые Шэдоу появился в игре Sonic Adventure 2 (далее SA2). Игра была выпущена в десятилетний юбилей Соника и была неким подарком фанатам сериала. В SA2 наблюдался более серьёзный сюжет, рассчитанный на более взрослую аудиторию. Сюжет игры крутился вокруг загадочного черного ежа, которого изначально геймеры окрестили «тёмным» или «злым Соником». Сюжет нельзя назвать гениальным или особенно оригинальным, но он, несомненно, оставил в сердцах большинства фанатов неизгладимый отпечаток (что уж греха таить, некоторых даже умудрился пробить на слёзы). По сюжетной линии Шэдоу, который изначально поставил перед собой цель отомстить людям за убийство его единственного друга (ни в чём не повинной двенадцатилетней девочки Марии), в конце игры вспоминает истинное желание Марии – дать людям шанс быть счастливыми. Увы, после решающей битвы он тратит всю энергию, чтобы телепортировать космическую колонию АРК и предотвратить её столкновение с Землёй, после этого падает и погибает… Позже Sega выпустила Sonic Heroes (SH), где разработчики оживили Шэдоу (и оживляют не очень удачно). А вот Shadow the Hedgehog (ShtH) – игра, возможно, не самая удачная в плане управления, графики и т.п., но она была призвана раскрыть характер и историю Шэдоу. В ней геймеру было позволено самому выбирать, кем Шэдоу должен стать. Как вы знаете, концовок у игры было 11 (10 «предположений» и одна «настоящая»). Несмотря, как уже упоминалось, не особо удачную реализацию геймплея, игра хорошо раскрывала характер Шэдоу:

This is who I am.
Not a shadow of who I want to be.
Try to understand
That this is what you made me
And you're not ever going to change me.

Мы узнаём, что Шэдоу был создан Ultimate Life Form для защиты, а не разрушения. И несмотря на качество игры, фанатов у Шэдоу очень и очень много.
Далее Sonic the Hedgehog для консолей нового поколения. Игра, опять же, может и грешит багами и недоделками, но фанаты далеко не всегда обращают внимание на глюки. Им важно почувствовать знакомую атмосферу и получить новые впечатления. По вашим статьям складывается впечатление, что фанаты синего ежа не должны получать интересный сюжет, новых героев и захватывающие приключения. Однако это не так. Даже поклонникам платформеров хочется получать пищу для создания нового фанарта, фанфиков и вообще тему для обсуждения. Возможно, вы ответите, что мир Соника не подходит для размышлений, философии и тому подобного. Что не нужно додумывать и искать какой-то смысл в детских развлечениях. Но игры про Соника дают а) новый стиль (хоть и напоминающий Микки Мауса, но всё же свой), дающий возможность самим творить своих персонажей в нём и помещать к героям официальным б) в этой истории участвуют внешне животные, с повадками и характерами людей (да, такие в играх часто встречаются, но Соник многим роднее) в) в конце игр нас ждёт захватывающая битва с главным боссом с хорошим музыкальным сопровождением д) в играх действительно полно разношёрстных персонажей, подходящих как для совсем маленьких геймеров, так и для геймеров постарше. И сколько бы раз Соник не промахивался мимо пружин, мы получаем море эмоций от игр.
В заключение нужно добавить, что мы не пытаемся с пеной у рта доказать, что 3D-игры про Соника – самые-самые. Вы – игровой журнал, и ваша работа – выявлять все неточности и баги и сообщать об этом читателям. Но неужели вы настолько устали от игр, что не можете разглядеть в новых играх про Соника те качества, из-за которых тысячи геймеров по всему миру обожают 3D-Соников? И обожают их не только законченные фанаты. Как-то раз вы удивились, увидев Shadow the Hedgehog на вершине хит-парада среди покупаемых игр для Game Cube. Как бы странно это не казалось, но геймерам интересно наблюдать за персонажами и сюжетной линией не только таких хитовых игр, как Final Fantasy и Metal Gear Solid, но и, казалось бы, неудачных в плане геймплея платформеров. Постарайтесь это понять. Итак: 1) пожалуйста, не говорите, что геймерам не нужны остальные герои, это не так. Существуют даже геймеры, которые кого-то из второстепенных героев любят больше, чем Соника. Не говорите, что геймерам не интересны 3D Соники. Это опять же неправда. 2) не допускайте, пожалуйста, ошибок в своих статьях. В данной статье http://www.gameland.ru//magazine/si/194/070/1.asp допущено немало ошибок, к примеру указано, что Шэдоу в SH участвовал не в Team Chaotix, а в Team Dark. Также неправильно описаны события игры SA2. Для вас это обычная статья, но помните, что кому-то это неприятно читать. 3) если бы игры были настолько ужасны, как вы их описываете, то не существовало бы нашего замечательного портала http://sonic-world.ru (кто хочет в этом убедиться, пожалуйста, заходите). То не было бы столько замечательного арта, который можно встретить на многочисленных сайтах и знаменитом deviantART, фанфиков. Это значит, что Соник интересен геймерам. Игра может получить высшую оценку и быть идеальной, но её быстро забывают. Не из-за того, что геймеры не понимают эту игру. Просто к ней затруднительно что-то добавить. Тогда как Соник, имея много недоработок, вдохновляет геймеров на творчество.
Смеяться над этим письмом или плакать – решать вам. Но если вы – геймеры, вы должны нас понять. Вот мнение отдельно взятых участников об этом сериале:
charmi01: «*Мне нравится из-за характеров персонажей. Для кого то Соник может показаться «детским персонажем», но это те люди, которые не знают ситуации до конца*».
Kiroy: «*Лично я благодаря Сонику научился преодолевать любые препятствия в своей жизни, для меня нет преград, теперь я смотрю только вперёд*».
Антон Портной: «*Именно с Соника началось мое увлечение играми. Невероятная скорость пробудила адреналин, и мне хотелось играть все больше*».

Также лично подписываются: Зубко Денис, г. Москва., mix, Олесов Максим, г. Иркутск, Симанов Вячеслав, г. Москва, Мальцев Егор, г. Калуга, Gerrus, Hypno the Cat, Тезиков Александр, Tyoma the Hedgehog, Ilsor, Aerial, Karion Stripes, г. Москва, tirend1@mail.ru, Rubin the flame hedgehog, Князь Димитриус, Дизель-TH, Елена Юрьевна, г. Москва, Андреев «Hedgehog of Power», Александр, г. Нефтеюганск, Shine the hedgehog, Noswell (charmi01@rambler.ru), Scorpion, Stormwind, Spyro, Svirida, Aubrey the Rabbit, malfred, Silver, myny tails, Мария Александровна, Pumpkin, Chanserv. СИ

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает Александр Киблер за разжигание межплатформенной ненависти, сомнительные аргументы, необъективную оценку и подливание масла в огонь.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно нас хвалить. Критические и ругательные письма занимают место в желтой плашке не реже, чем примирительные и хвалебные. Лучше изложите свои мысли последовательно и доступно, ясным и грамотным русским языком, так, чтобы вас поняли и остроконечники, и тупоконечники – и «писишники», и «консольщики».

ПИСЬМО НОМЕРА

Александр Киблер aka _Revan_, kibler@list.ru

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр».
С первых же строк хочу предупредить вас о том, что постоянным читателем вашего журнала я не являюсь. С одной стороны, это может послужить поводом к удалению данного письма без дальнейшего прочтения, с другой – как знать, вдруг вас заинтересует «взгляд со стороны» и вы решите поделиться им со своими читателями...
А разговор пойдет о нижеследующем. «Страну» я перестал читать года четыре назад по причине личных предпочтений, которые были отданы другому изданию. Однако недавно мне в руки попал февральский номер (в качестве подарка), и я был просто поражен засильем консольных игр на его страницах. Не буду вспоминать старые добрые времена, когда все было иначе и «СИ» была не совсем мультиплатформенным изданием... хотя и хочется. Если честно, больше половины журнала я пролистал с улыбкой и мыслью «До одного PC-журнала явно не дотягивает». Расписал бы свои эмоции и поподробнее, однако боюсь оскорбить вас и ваших читателей.
Но к делу. Совершенно добило меня письмо некоего Стаса Егорова, который слезно жалуется на малое количество обозреваемых в «СИ» приставочных игр. Кроме того, что этот товарищ лепечет что-то об «удобстве управления», никаких доводов в поддержку консольных игр он, к сожалению, не приводит. Ради Бога, о каком удобстве идет речь?! Из всевозможных геймпадов я не держал в руках разве что средство управления от Wii и могу сказать, что до точности хорошей компьютерной мыши всем им, как до звезд пешком. Неужели кто-то будет с этим спорить? Сплошнейший маразм.
Далее. Как правильно заметил некто Врен, отвечавший на данное послание, в нашей стране игроков на PC раз в десять больше, чем консольщиков. В ближайшем будущем в связи с выходом консолей следующего поколения этот показатель, возможно, изменится, но не то чтобы слишком. Почему?
Без сомнения, свою роль тут играет финансовый фактор. Какой идиот станет покупать игры ценой в две тысячи рублей от Sony или той же Nintendo? В крупнейших городах, таких как Москва или Питер, естественно, найдутся желающие. Однако в России, которая отнюдь не ограничивается этими двумя населенными пунктами, люди со средней зарплатой в 9-10 тыс. рублей способны лишь пос-



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ЯНА, ТЫ НЕ ПРАВА!

Прочитал авторскую колонку Яны Сугак в номере 5 (230). Позволю себе не согласиться.
Игры – сфера искусства, как кино или литература. В сфере этой существуют свои инструменты. А вот как этими инструментами воспользоваться, какое произведение сделать с их помощью – это уже зависит от автора (авторов). И внимание к деталям также в руках автора-создателя. Далеко не все книги и фильмы изобилуют деталями, а современные игры вполне способны с ними потягаться.
Раз уж речь зашла о деталях, я бы разделил их на два типа: детали «визуального», «материального» характера и детали «идейного» характера, переданные «вербально». Первый тип больше присущ кинематографу. Это те самые «крошки от эльфийской лепешки в бороде гнома». Их главная особенность, как верно было подмечено, заключается в том, что автор мог не задумывать ничего подобного, а «камера сама беспристрастно засняла». Но даже здесь мне почему-то кажется, что большинство деталей в той или иной степени контролируемые. Когда детали в кино «неконтролируемые», они вызывают в лучшем случае улыбку и часто попадают в раздел «киноляпы». Актеры могут сколь угодно «действовать как люди», но если наблюдательный режиссер скажет «хочу, чтобы крошки были» или «никаких крошек», крошки, соответственно, будут или не будут. Кроме того, «большое кино», как это ни парадоксально, ограничено временем (два, максимум три часа). В таких рамках сценарий будет раскрывать только черты, непосредственно касающиеся развития сюжета. Мы можем придумать гениальную сцену «Любимая Музыка Главгероя», но если она останется «ружьем, которое не выстрелит», сцену хладнокровно удалят во время монтажа, ведь это целые «лишние две минуты». В лучшем случае эта «необходимая для правдоподобия персонажа деталь» доберется до зрителей в DVD-издании.
Детали второго типа стопроцентно «авторские», они встречаются в литературе. О деталях второго типа автор рассказывает сам, и только от него зависит, как ведет себя персонаж за столом и будет ли он ковыряться в носу. Особенность таких деталей заключается в том, что их, грубо говоря, может «быть много», а может «не быть совсем». Рыцарь может «чавкать, поглощая походный бутерброд», а может весь роман ничего не есть и не пить; таким образом, читатель никогда не узнает, как ест этот рыцарь.

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Скажите, пожалуйста, что известно о Splinter Cell: Conviction?

Да ничего, в общем, не известно. Даже само название Splinter Cell: Conviction попало в прессу после несанкционированной утечки данных из Ubisoft. Вполне возможно, следующий Splinter Cell и называться будет как-то иначе. Разработка идет в Ubisoft Montreal, студии, которая была ответственна за старшие версии Double Agent.

Вы, случайно, не можете сделать игрофильм по FF7: DoC и трем DMC?

Можем. Равно как и можем сделать много других игрофильмов. Прямо сейчас рассматриваются три возможности: кино по God of War 2, мультфильм по Viva Pinata и даже замечательный геймерский игровой сериал College Saga. В любом случае, вы не будете разочарованы.

Представляет ли из себя что-то ценное аниме по Devil May Cry?

Показ аниме по Devil May Cry начнется в июне. И это только на японских телеканалах. Сейчас мы ничего сказать не можем, ибо даже в первом официальном трейлере сцены из аниме показаны очень путано, и понять (а уж тем более – оценить) происходящее довольно сложно.

ДАВНО, ДАВНО МЫ НЕ ВОЗВРАЩАЛИСЬ К ОДНОЙ ИЗ ВЕЧНЫХ ТЕМ – НАДУМАННОМУ ПРОТИВОСТОЯНИЮ «ПИСИШНИКОВ» И «КОНСОЛЬЩИКОВ». ХОТЯ ЕСЛИ ПОДУМАТЬ ХОТЬ ПАРУ НАНОСЕКУНД, СТАНОВИТСЯ ОЧЕВИДНО, ЧТО И НА PC, И НА КОНСОЛЯХ ЕСТЬ СВОИ ГЕРОИ И ЗЛОДЕИ, ВЗЛЕТЫ И ПАДЕНИЯ, ДОСТИЖЕНИЯ И ПОСМЕШИЩА. ЗАЧЕМ КЛЕЙМИТЬ ПОЗОРОМ ТЕХ, КТО ОТЛИЧАЕТСЯ? В ЛОНДОНСКОМ АЭРОПОРТУ ХИТРОУ ПРИБЫВАЮЩИХ ВСТРЕЧАЕТ РЕКЛАМА БАНКА HSBC: БЕЛЫЙ КВАДРАТ С НАДПИСЬЮ: «ЕСЛИ БЫ ВСЕ ЛЮДИ ДУМАЛИ ОДИНАКОВО, МЫ БЫ УМИРАЛИ СО СКУКИ».

меяться над такой бессмысленной тратой денег.
Но одним финансовым фактором данная проблема не ограничивается, и вот тут-то начинается самое интересное. Практически с самого появления виртуальных развлечений в нашей стране сложилось совершенно особое отношение к консолям. Стоит задуматься над самим словом «приставка», чтобы ощутить всю глубину презрения, питаемого отечественным игроком к этому явлению. Консоль в понимании русскоязычного геймера – всего лишь жалкая приставка к вашему телевизору, не способная ни к чему, кроме примитивнейших развлечений в духе «Марио». Да, современные технологии диктуют новые правила. Но в целом подобное положение дел сохранилось и сегодня, и, надо думать, неспроста...
Так в чем же дело? Почему игры на консолях, которым зарубежные игроки и издания поют дифирамбы, так плохо приживаются в России? Первое, опять же, фактор финансовый. Второе – большую часть опытных игроков составляют геймеры со стажем, начинавшие покорение виртуальных миров еще во времена первых Space Invaders (к коим и принадлежит автор этих строк). Такие люди признают только истинный хардкор, а аркады и прочие подобные им развлечения для казуалов считают детской забавой. Однако на приставках подобные игры составляют «костяк» – за ними хочется скоротать вечер после трудового дня, но уж никак не посвятить им выходные без перерыва на еду и сон. Можете ли вы припомнить хоть одну приставочную игру, над простейшим моментом которой пришлось бы думать более десяти минут, и делать это с истинным наслаждением? Вряд ли. И тут самое время вспомнить, какие же жанры очень редко издаются на консолях. RTS и TBS, родимые. А почему? Да все потому же – приставочную аудиторию в основном составляют казуалы, которым совершенно не требуются интеллектуальные развлечения. Вы можете назвать таковым одну из самых популярных консольных игр – God of War? Вряд ли. А теперь – аналогичный по популярности PC-проект – Neverwinter Nights 2. Ну и кто из них признается «титаном мысли»? Любой казуал скажет, что последний.
Впрочем, непритязательных игроков с каждым днем становится все больше и в компьютерной среде. На форумах частенько приходится сталкиваться с фразами, вроде: «И чего все так хвалят этот NWN2? Поиграл, но так ничего и не понял – совершенно непонятная суперсложная ролевая система». Ну что тут скажешь? Скоро нам, игрокам старой закалки, предстоит рубиться только в великий X-Com, или там The Might & Magic VI: The Mandate of Heaven. Потому как все игры превратятся в тупые порты с консолей, что, в принципе, уже и происходит. Жаль признавать это, но время хардкорщиков прошло. Наступает время казуалов. Ну что ж, уважаемый Стас Егоров, играйте в свои консольные поделки и радуйтесь, что с каждым месяцем на страницах «Страны Игр» таких обзоров становится все больше...
А мы... мы будем делать игры старой школы сами для себя. Чтобы не отупеть окончательно от очередного бездумного шутера Gears of War, в котором даже лайфбар исчез, чтобы не перенапрягать мозг пользователя.

**ЗОНТ ** *Собираясь развенчать миф об удобстве консольного управления, вы сами пишете, что «до точности мыши» им далеко. Что тут скажешь? Любой из нас будет одинаково глупо выглядеть, если сядет играть в файтинг с мышью и клавиатурой или в стратегию с геймпадом (со стратегиями, впрочем, ситуация потихоньку начинает меняться). Геймпад во многих играх удобнее. Мышь во многих точнее. Что с того? Пример про Gears of War тоже смешной. Остаться с десятью процентами здоровья и десять раз загружаться перед сложной дракой – это, конечно, офигенно интеллектуально и потрясающая тренировка для мозгов. Вы опять начинаете играть в платформы, а не в игры. Это приставочный нацизм. Видите ли вы разницу между лозунгами «все консольщики – казуалы» и «все немцы – фашисты»? Я как-то не очень.*

Я не вижу никаких препятствий для реализации в играх деталей этих двух типов.
Игры могут быть уникальным сочетанием кинематографа и литературы. Нужны детали первого типа? Есть «моушен-капчур». Есть какие-нибудь брызги, разлетающиеся по хитрым алгоритмам и каждый раз оседающие на персонаже по-новому. С каждым днем визуальных деталей становится все больше. Это верно, что в игре, в отличие от кинематографа, они все моделируются, ну так ведь и ляпов гораздо меньше. Зачем нам в произведении такие крошки, которые не предусматривали авторы? Ничего хорошего из этого, как правило, не выходит.
Нужны детали второго типа? Игра открыта для литературного творчества. Текстовые квесты, подробные описания объектов, развернутые и запутанные диалоги. И нет ограничения по времени, свойственного кино. Солид Снейк не просто курит. Ему... эм... нравится разглядывать фотографии полуобнаженных девчонок, у него есть бандана, он ненавидит шапки, но обожает прятаться в коробках, пристает к Мей Лин, участвует в гонках на собачьих упряжках (и любит своих собак), сидит в запоях между миссиями, постоянно переспрашивает важную информацию и все время задерживается... Нэйкид Снейк, в свою очередь, бесцеремонно жрет сырых змей и рыбу; он не видел ни одного фильма, но терпеть не может Джеймса Бонда; во время миссии ему удается словить по радио кое-какие музыкальные композиции и поднять себе линейку выносливости, из чего можно сделать вывод о его музыкальных предпочтениях... Если все это убрать, игровой процесс не потеряет ровным счетом ничего (более того, ничего не потеряет сюжетная линия и мотивация героев), а вот произведение лишится львиной доли своего очарования. Но в этом-то весь фокус. В сочетании с игровым

Появится ли в будущем на вашем диске раздел PS3-Zone?

Команда диска работает над этим. Но если демоверсии для PSP можно копировать на обычные DVD, то демоверсии для PS3 – нельзя. Сейчас их можно скачивать только через Сеть, да и количество владельцев PS3 относительно невелико. Когда ситуация изменится, мы подумаем еще раз.

Можно ли как-нибудь перекачать сохранения с PS2 в PS3?

Можно. Для этого создается виртуальная карта памяти на жестком диске PS3, но чтобы переслать данные, вам понадобится адаптер карт памяти для PS3 (стоимостью в 400-500 рублей). На эту же виртуальную карту памяти будут сохраняться игры с PS2, если вы захотите поиграть в них на PS3.

Прошел слух, что игры для PS3 и других приставок будут не дороже 500 рублей. Это правда или фантастика?

Это мечты. Игры для PS3 и других приставок всегда будут стоить у нас столько же, сколько и во всем цивилизованном мире. Потому что если у нас они будут стоить по 500 рублей, то вся планета будет покупать диски в России через Интернет.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

процессом история обретает новое измерение – чувства игрока. Ведь одно ощущение – прочитать о смерти героини или увидеть ее смерть, и совсем другое – минутой ранее убить ее собственноручно, быть может, ненавидеть даже («опять из-за нее перезагружаться!»), а потом, следуя поворотам истории, осознать, какая это была ошибка.
В сфере игр можно создать колоссальное по степени воздействия произведение, но игры – продукт массовый. Как кинематограф, как литература. С точки зрения «сделать побыстрее», «попроще», а «заработать побольше» книги и кино от игр ничем не отличаются. И количество деталей точно так же зависит от авторов. Нужны авторам именно такие детали, а не другие – значит, они будут. Не нужны, или авторы не могут их себе позволить – значит, деталей не будет. В конце концов, везде есть издатели, спонсоры, возрастные рейтинги и требующая «зрелищ» аудитория. И под эту дудку пляшут все, будь ты хоть автор книги, хоть режиссер фильма, хоть геймдизайнер.
Чем принципиально от хороших, добротных романов отличаются Planescape: Torment и Deus Ex? JC Дентон может пить, курить, баловаться наркотиками и хрустеть «пакетиками сои». Чем его спускание воды в унитазе и молчаливое пребывание под струями душа отличается от описаний вида «Из туалета послышались звуки смыва» или «Вернувшись домой, он принял душ»? Отсутствием детализированной визуализации всех процессов? А так ли уж часто мы наблюдаем такую детализацию в литературе и кино? Деталей тоже должно быть в меру, дабы не впасть в порнографию. В The Sims есть все, что нужно для счастья: и привычки, и желания, и мечты, и «поведение за столом», «как часто персонаж принимает душ», «как чавкает, когда ест», «с какой периодичностью скалится и почесывается». Что ж, получается, The Sims – идеальное художественное изображение персонажей?

SkaarjD,
skaarjd@mail.ru

**ЯНА СУГАК ** *Согласна с вашими рассуждениями. Но почему как только речь заходит об играх как искусстве, всегда вспоминают Metal Gear Solid? Игры способны на все то же, что и кино, и литература, вместе взятые, и даже больше. Два часа живого видео с Джеком Николсоном и Анжелиной Джоли, три часа анимации от студии Ghibli, мегабайт текста Орхана Памука плюс интерактивность и нелинейный сюжет – легко! Вопрос времени и денег. Но этого нет. В кинематографе куда больше настоящего кино, чем в игровой индустрии настоящих игр.*

ПРИСТАВКИ ТРЕБУЮТ КОММЕНТАРИЯ!

Привет, «СИ». Старался игнорировать эту тему, быть выше, но шило где было, там и есть, поэтому – о консолях. Хоть мой взгляд и со стороны, а не изнутри, думаю, ситуация такова: на данный момент на пике популярности PS2, и в ближайшее время свержение с престола ей не грозит. Третья же версия, похоже, в России так и останется игрушкой для богатых, даже если цену снизить вдвое. У «Ящика» дела несколько лучше, но тоже не ахти, ввиду предвзятого отношения к продукции одного редмондского гиганта (буду рад, если ошибаюсь). Ну а самый известный производитель (не взыщите, сужу строго по NES) с относительно демократичной ценой может запросто утереть всем нос, если решит вопрос с поставкой «Ви-ай-ай». Конечно, можно сказать, что ваяй – не ваяй, а с таким железом много не наваяешь, но тут кого ни спрошу, все хотят именно ее. И правильно, на одну графику молиться глупо. А когда будет в достатке онлайна, я уж точно обзаведусь этим устройством, по большей части из-за хитов старых платформ, ибо очень уж хочется порулить фигуркой Марио 8-битного образца с помощью указки! Сдается мне, Sixaxis тут не совсем конкурент. То есть, в целом мое мнение совпадает с вашим.
И вот теперь о себе. Конечно, я хочу для своего письма желтого фона – очень уж накладно в розницу! Но лизать вас, как некоторые, не собираюсь. Журнал интересный, полезный – этого достаточно. Что еще... А, вот. Японцы делают отличные мотоциклы, но я не встречал отличных виртуальных мотогонок производства Японии. Зонт, что ты об этом думаешь? И к моей первой теме, про MDK – кто хочет третью часть? Подписываем петицию, пущай выходит!!! http://www.petitiononline.com/newmdk3.

zaev t k,
twister2003@pisem.net

**ЗОНТ ** *Я о мотоциклетных гонках не думаю. Я и Gran Turismo еще толком не освоил, виртуальные змееeды не дают. А когда все-таки думаю, вспоминаю Tourist Trophy от той же легендарной гоночной конторы Polyphony Digital. И, кстати, порулить фигуркой восьмибитного Марио с «пульта» от Wii не получится: старые игры там не адаптируются для нового управления. Поворачиваешь пульт боком, так, что он превращается в копию старого геймпада, и играешь.*

ОШИБКА!

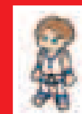
«СТРАНА ИГР», НОМЕР 05(230), СТРАНИЦА 130

Поздравляем Рыжего Кота с великим географическим открытием Канады в Европе. Соединенные Штаты Америки на радостях ассимилируют освободившуюся территорию и соединяются с Аляской, канадцы получают паспорта граждан Евросоюза, а Red Cat и его редактор Артем Шорохов – осмеяние у позорного столба на красной плашке.



Кто виноват

Артем Шорохов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

SMS

ОТВЕТ

НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС НА НОМЕР: +7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Скажите, есть какая-нибудь надежда, что S.T.A.L.K.E.R. портируют на Xbox 360?
Надежда невелика. Игра разрабатывалась на собственном движке, в то время как большинство будущих портов изначально содержат под капотом мультиплатформенные моторы. Да и вообще, нечасто украинские игры выходят на консолях. Если бы S.T.A.L.K.E.R. создал прецедент, было бы очень круто.

Как вы относитесь к аниме «Фури Кури»?
Положительно.

Появится ли Nintendo Wii в таких гипермаркетах, как «Эльдорадо» и «М-Видео»?
Представители Nintendo ответили нам так: «Конечно, появится!» Дело в том, что Nintendo сейчас физически не может угнаться за спросом на свою консоль и поставить ее во все желающие магазины. Но есть и еще одна проблема: сети магазинов сами определяют, где продавать какие товары, поэтому невозможно гарантировать, что Wii будет во всех гипермаркетах и по всей стране. Кстати, вы всегда можете посмотреть список магазинов, где продается приставка, по адресу http://wii.nintendo.ru/shops.

Почему Crysis не выйдет на приставках? Я видел «Шестерни войны» на «Ящике», и они почти не уступают графикой.
Потому что создатели Crysis не хотят выпускать игру на приставках. Не хотят и не выпускают. Бытует строго неофициальное мнение, что игра рано или поздно появится на консолях, как Far Cry, но в каком виде, когда и вообще появится ли – неизвестно.

Как поживает игра «Москва на колесах»?
Находится в криогенной камере. Другими словами, заморожена. На сайте «Буки» в графе «Дата выхода» указан 2029 год.

Скажите, в Far Cry в настройках есть «фильтрация» – анизотропная, билинейная. Как это понимать?
Постараемся не вдаваться в детали и объяснить, что называется, на пальцах. Предположим, игра хранит текстуру стены в разрешении 512x512 пикселей. Когда движок отображает текстуру на экране, ее размер может быть больше тысячи пикселей, если вы подошли к стене вплотную, или меньше сотни, если, наоборот, отошли достаточно далеко. Методы фильтрации помогают движку корректно растянуть или сжать текстуру. Простые, линейные методы – билинейная и трилинейная фильтрация – не требуют особых вычислительных затрат, но дают не лучший результат. Более сложная анизотропная фильтрация показывает более

**ВРЕН ** *Я уже писал об этом и готов повторять снова и снова. Игры – дорогое развлечение. Не для богатых, конечно, но для более-менее обеспеченных людей. Тех, кто может себе позволить тратить хотя бы сотню-две долларов в месяц на развлечения. И если вам нравится играть, то задумайтесь вот над чем: если вы научитесь зарабатывать деньги самостоятельно, снимется сразу куча претензий к индустрии. Не понадобятся пираты, не так важна будет разница между стоимостью игр и приставок в США и Европе, и вы сможете свободно выбирать себе развлечения по вкусу. Конечно, придется копить деньги на новую приставку и более тщательно выбирать диски, но зато вы будете чувствовать себя куда более уверенно.*
Желание сыграть в Final Fantasy XIII и Metal Gear Solid 4 может стать отличным стимулом для того, чтобы поступить учиться в престижный вуз, найти себе приличную работу и стать взрослым, самостоятельным и успешным человеком. И тут все зависит только от вас.

НИНТЕНДО И СОНИ

Вот читаю я журнал и начинаю постоянно видеть хвалебные речи касательно Nintendo и ругань по отношению к Sony. Хочу восстановить справедливость.
Начнем с Nintendo. Почему Nintendo вообще проводит эти инновации. Инновации проводят, если что-то идет не так. Приведу свои рассуждения насчет истории этой компании и причин ее сегодняшней политики. По моему мнению, причина неудач большой N на рынке – несоответствие аудитории. В 80-е годы основной аудиторией игр были дети. Компании всегда удавались детские игры – соответственно, тогда она была в плюсах. В 90-е годы ситуация изменилась. Развитие технологий, повышение реалистичности графики привлекло к играм подростков и взрослых. Потребовались «взрослые» игры. Sega и Sony сумели подхватить новую волну, а Nintendo – нет. Руководство компании слишком поздно обратило внимание на новые реалии и, соответственно, проиграла консольную войну вначале Sega, а потом Sony. Ситуацию еще больше усугубила чрезвычайная сложность N64. Итоги: Nintendo слишком опоздала с ответом на перемены, а когда все-таки ответила, было слишком поздно – разработчики устроились на платформах Sega и Sony и перебираться к N уже не собирались.
Сейчас Nintendo решила прекратить бесперспективную борьбу с Sony и Microsoft и пойти своим путем. Новая «старая» аудитория N – казуалы. Этим объясняется и низкая стоимость «Вия». Казуалы приобретают сравнительно мало игр (потому они и казуалы) и окупить дорогую консоль будет трудно. Nintendo не конкурирует с лидерами рынка, а расширяет рынок. Почему? Хардкорных геймеров, основной источник прибыли лидеров рынка, неточное управление «Вия» надолго не привлечет. Поиграются, а потом вернутся на родные консоли. Консоли Nintendo продадутся хорошо, но не приведут к переделу рынка, и не факт, что принесут много прибыли. Как я уже говорил: казуалы покупают сравнительно мало игр. Кое-кто может сказать об успехе DS и доходах от нее. Но портативные консоли покупают как раз в основном казуалы (скрасить нудные поездки и т.д.) – инновации, упрощающие игровой процесс, им по душе. А рынок видеосистем совсем другое дело – тут заправляют хардкорщики. Высокие доходы объясняются огромным производством и продажами DS. Но «Вий» не DS, ее столько не произведешь. Вывод: Nintendo привлечет новых геймеров, но не сможет надолго привлечь сторонников Sony и Microsoft. Так что не стоит так восхищаться N, ее инновации всего лишь вынужденная необходимость и не изменят расстановку сил коренным образом.
Теперь кое-что о Sony. Компания проводит крайне взвешенную и рациональную политику, не уступающую Nintendo. Геймеры Sony – это хардкорщики. Среди них много взрослых, приближающихся к солидности людей. Взрослые не слишком любят новизну и «детскость», хотя побаловаться с новинками горазды. Соответственно, и строгость дизайна PS3, и осторожное отношение к инновациям (гироскопы). Sony и Nintendo каждая нашли свою целевую аудиторию и следуют ее вкусам. Просто Nintendo, не способная бороться за традиционную аудиторию, нашла свой путь. А Sony пошла по традиционному пути, т.к. здесь она сильнее всех. Так что не стоит ругать Sony – она все делает правильно. Если бы Sony и Nintendo поменялись местами, то мы бы ругали Nintendo за консерватизм и хвалили бы Sony за инновации и опять бы ошиблись. Обе компании ведут себя совершенно правильно. Инновации хороши, но по-настоящему на них перейдут только самые неопытные, а геймеры со стажем предпочтут традиционное. Вот и все, что я хотел сказать.

Андрей Чанышев,
nikitos25@mail.ru

**ЗОНТ ** *Вопрос не в инновациях или следовании традициям. Вопрос в том, как не выйти за рамки здравого смысла в попытках поймать целевую аудиторию. PlayStation 2 на запуске стоила 300 долларов США и обладала солидными техническими возможностями. Это было разумное следование традициям. А когда новая консоль стоит тысячу долларов, это уже похоже не на «взвешенную и рациональную политику», а на то, что у человека пониже спины. Оправдать заоблачную цену непросто, и пока Sony этого не сделает, мы так и будем над ней подтрунивать.*

**ВРЕН ** *Между прочим, Nintendo не проигрывала консольную войну Sega. Super Nintendo в итоге стала более популярной приставкой, чем Mega Drive. Кроме того, по-настоящему взрослые геймеры как раз выросли на играх от Nintendo, любят и ценят их. А Sony – это для молодежи.*

**cg ** *Ой! А почему Wii нельзя произвести столько же, сколько DS?*

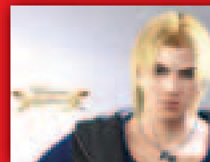
SMS–БИТВА

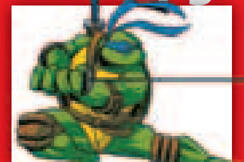
ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:
+7 (495) 514-7321

Virtua Fighter, как и «Черепашки-ниндзя» – развлечение довольно нишевое, но собравшее приличный круг поклонников. Реалистичный файтинг, где используются действительно существующие стили ведения боя, и трэшовый мультфильм для детей о юных зеленых мутантах-черепахах и их учителе-грызуне. Если Лион встретит Леонардо, кто кому набьет морду?

Выскажите свое мнение!
В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор:

Лион или Леонардо





ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ – В НОМЕРЕ 10 (235)

На волне огромного интереса к Final Fantasy XII мы решили поинтересоваться у вас, какая из частей больше нравится честной публике: классическая десятая или свежая двенадцатая, которую самые увлеченные энтузиасты успели пройти еще в японской или американской версиях. И что бы вы думали? Юна и Тидус побеждают с подавляющим преимуществом.



правдоподобные текстуры (особенно если объект далеко от наблюдателя или расположен под небольшим углом), но требует больших усилий от графической карты.

Примерно сколько денег разработчик вкладывает в создание игры? От и до?
Строго говоря, никто не мешает сделать игру бесплатно, на голом энтузиазме. Хорошие, но простенькие «казуальные» игры обычно обходятся в несколько десятков тысяч долларов. Серьезная игра требует бюджета, который исчисляется в миллионах долларов. Точные цифры редко становятся достоянием общественности, но Call of Duty 2: Big Red One обошлась Activision в восемь с половиной миллионов, а на Gears of War ушло десять миллионов (важно помнить, что авторы «Шестерен войны» пользовались почти готовым движком). Capcom на игры для Xbox 360 тратила по паре десятков миллионов.

Когда выйдет Halo 3?
Осенью этого года. И совсем скоро должно начаться закрытое бета-тестирование.

Скажите, пожалуйста, когда PS3 начнет дешеветь?
Сложно сказать, особенно если учесть, что приставка еще даже не была официально запущена в России. Обычно цена на консоль снижается не раньше чем через год после запуска. И это в лучшем случае.

Почему при переносе игры на разные платформы у Nintendo Wii графика как на Xbox? Ведь Wii в 4 раза мощнее? Пример – TMNT.
Потому что ленивым разработчикам проще перенести игру «как есть», чем улучшать графику специально для Wii.

Что это за JRPG такая – Trusty Bell? Когда будет английская версия и будет ли?
Ролевая игра для Xbox 360 про Фредерика Шопена: с магией и прокачкой, волшебным миром и классической музыкой. В Японии игра выходит в июне, в англоязычной части мира Trusty Bell известна как Eternal Sonata, и Microsoft обещает выпустить версию на понятном языке после оригинального релиза.

Выйдет ли Test Drive Unlimited на PS2?
Уже вышла в начале апреля.

Есть ли какой-нибудь Warcraft на PSP?
Нет, никакого. Вообще, все игры Warcraft выходили только на персональных компьютерах, за исключением порта Warcraft II: The Dark Saga для PS one и Sega Saturn.

Есть ли MMORPG для Xbox 360? А вообще online-игры? Вопрос жизни и смерти!
Есть и те, и другие. Хотя сетевые игры и являются коньком Xbox 360 (одни Gears of War чего стоят!), но с MMORPG дела у платформы обстоят не лучшим образом. Дело в том, что сервис от Microsoft не предназначен для MMORPG и не очень дружественен к их разработчикам. Поэтому MMORPG есть, но мало: например, Final Fantasy XI и Phantasy Star Universe.

Расскажите, чем сейчас занимается студия Team Ninja? Какие еще проекты Томонобу Итагаки собирается выпустить на Xbox 360 и когда?
Занимается, в очередной раз, ниндзями. Ближе всего к релизу у компании Ninja Gaiden Sigma – очередное переиздание Ninja Gaiden, на сей раз для PS3. Файтинг Dead or Alive 5 пока существует только в голове Итагаки, а прочие наработки компании скрываются под кодовыми именами. Project Progressive и Project IMPACT совершенно секретны, в отличие от долгостроя Dead or Alive: Code Cronus, ролевой игры о нелегкой жизни Аяне и Касуми. За какой из проектов возьмется команда после сдачи Ninja Gaiden Sigma, пока неизвестно.

КОНКУРС

ЭКСКУРСИЯ СТУДИЯМ

Отборочный этап конкурса завершился! Компания **Electronic Arts** и журнал **«Страна Игр»** поздравляют финалистов и благодарят всех участников конкурса.
Напоминаем, что **10 победителей отборочного этапа** отправятся в Москву для участия **в грандиозном геймерском шоу**, в рамках которого пройдет **суперфинал**. В увлекательной интеллектуальной викторине определится победитель конкурса. Он получит уникальный приз – **бесплатную экскурсию по ведущим студиям компании Electronic Arts!**

EA Montreal,
downtown Montreal,
Quebec, Canada

EA Redwood Shores,
Redwood City,
California, USA

EA Canada,
Vancouver,
British Columbia,
Canada

EA LA, Los Angeles,
California, USA

СТРАНА ИГР



Суперфинал пройдет в Москве 7 апреля!

Отчет о суперфинале будет опубликован в №10’2007!

Другим участникам финальной игры
достанутся ценные призы:
- мощные персональные компьютеры
- игровые приставки последнего поколения
- эксклюзивные геймерские сувениры
- лучшие игры Electronic Arts с автографами звезд игровой индустрии!



ЭТО СОБЫТИЕ, КОТОРОЕ БЫВАЕТ РАЗ В ЖИЗНИ!

* **Маршрут поездки** будет объявлен дополнительно.

По легендарным разработчикам





УЧАСТНИКИ ФИНАЛА

- Бражник Борис
- Чупров Алексей
- Довгий Андрей
- Капустин Кирилл
- Костин Антон
- Захаров Максим
- Голычев Алексей
- Карасев Виталий
- Дмитрий Мухин
- Владимир Агапитов

Правильные ответы:

I этап: 1-б; 2-б; 3-в; 4-б; 5-в; 6-в; 7-а (или 1995 г.); 8-б; 9-в; 10-а

II этап: 1-б; 2-в; 3-а; 4-в; 5-б; 6-в; 7-а; 8-в; 9-в; 10-а

III этап: 1-б; 2-б; 3-в; 4-а; 5-б; 6-б; 7-в; 8-б; 9-а; 10-в



Для тех, кто не в курсе...

Electronic Arts – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как **Need For Speed**, **Battlefield**, **The Sims**, **FIFA**, **NHL**, **NBA**, **Black & White**, **SimCity** и другие. Студии ЕА расположены по всему миру: от Азии до Канады.



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 10 мая

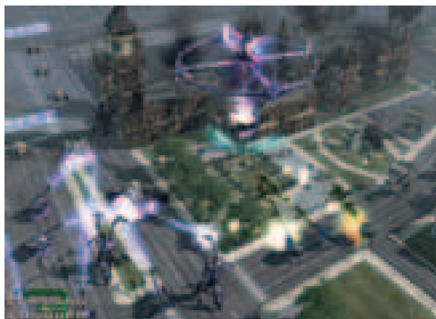
Адреналин 2: Час Пик

Самая приличная российская аркадная гонка угодила на нашу обложку полтора года назад. Продолжение выходит весной, а не осенью, и предлагает новую концепцию: вместо выполнения трюков и повышения рейтинга гонщиц мы теперь пробиваемся через многокилометровые пробки и удираем от ДПС. Место вымышленных трасс заняли вполне реальные районы Москвы: что может быть приятнее, чем проехаться от гостиницы «Космос» до ВВЦ, расшвыривая попадающиеся по пути троллейбусы.

ОБЗОР

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS (PC, XB 360)

Легендарный стратегический сериал возвращается после четырехлетнего отсутствия. Финальная битва за Землю началась.



РЕПОРТАЖ

КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР 2007

В этом году КРИ проходит уже в пятый раз. Как всегда, нас ждут интересные доклады и анонсы новых отечественных проектов.



ДЕМОТЕСТ

RAGNAROK ONLINE 2 (PC)

Продолжение первой локализованной MMORPG в России стало трехмерным и готовит еще немало новшеств.



ОБЗОР

PENUMBRA: OVERTURE (PC)

Любопытный квест с продвинутой физической моделью.



ОБЗОР

КОРСАРЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ (PC)

Любительское дополнение издается официально.



ОБЗОР

SILVERFALL (PC)

Мультяшная action/RPG в лучших традициях Arcanum.



В РАЗРАБОТКЕ

SKATE (PS3, XBOX 360)

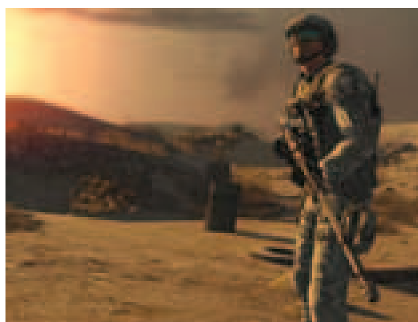
Одна доска, четыре колеса, груда сломанных костей!



ОБЗОР

GRAW 2 (XBOX 360, PC)

Еще больше, еще лучше?



ХИТ?!

ETERNAL SONATA (XBOX 360)

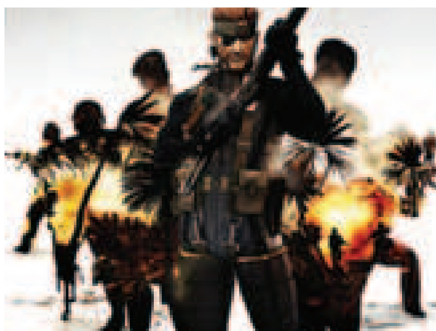
Xbox 360 не останется без японских RPG.



ОБЗОР

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS (PSP)

Как Биг Босс камрадов искал.



ОБЗОР

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER – RAIDOU KUZUNOHA VS. THE SOULLESS ARMY (PS2)



СПЕЦ

ГЕРОИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Кто еще попадет на доску почета «СИ»?




КИБЕР
ZONA
АРАХИС
ШОК XXL
ТВОЙ
КОД ДОСТУПА


АРАХИС
ШОК XXL

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

VIRTUA FIGHTER 5 | FRONTLINES: FUEL OF WAR | YOSHI'S ISLAND DS | SILENT HUNTER 4 | СМЕРТЬ ШПИОНАМ | BURNOUT DOMINATOR | TMNT

08#233 | АПРЕЛЬ | 2007



СТРАНА ИГР
Yoshi's Island DS
Nintendo

СТРАНА ИГР



